SQUARE ENIX
SE-MOOK
Wii
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー 公式コンプリートガイド
世界丸ごとロックオン!

SQUARE ENIX

SE-MOOK

Wii

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

クリスタルベアラー 公式コンプリートガイド

世界丸ごとロックオン！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー 公式コンプリートガイド
世界丸ごと
ロックオン!

ストーリー STORY

はるか数千年の昔から、
世界はクリスタルの理によって興亡を繰り返してきた。

新たな世界は4つのクリスタルにより創造された。
それぞれのクリスタルから生まれた4つの種族は異なる容姿と性格を持ち、
ときに助け合い、ときに反発しながらも、平和なときを過ごしてきた。

あるとき、リルティ族とユーク族の間に大きな戦争が勃発。
科学技術に優れるリルティと、魔法を操るユークの戦力は拮抗しており、
膠着状態を経て、いずれは平和的解決に向かうものと思われていた。

4つの種族

リルティ

武力と技術力に優れた「武」の民。4種族のなかで唯一、国家を持っており、安定した生産力、軍事力をほこる。

ユーク

世界の理を探求し、魔法を操ることに長けた「智」の民。鎧のような姿は実体ではなく、存在の容れ物にすぎない。

クラヴァット

争いを嫌い、協調を重んじる「温」の民。困っている人を助けるためなら、自己犠牲をもいとわない、心優しき種族。

セルキー

リルティの支配から逃れ、自由のために生きる「我」の民。持ち前の俊敏さを活かし、盗賊になるものもいる。

だが、そんな人々の期待をよそに戦争の規模は拡大していき、
ついには、どちらが先に種族の象徴――クリスタルを破壊して、
相手を滅亡させるかという局面までもつれこんでしまう。

種族の存亡をかけた激しい攻防のすえ、
戦争はわずかな差でリルティの勝利に終わる。
平穏を取り戻した世界から、ユークという種の存在は消え去っていた。

時は流れ……。
ユークのクリスタルを失った世界は、
ゆるやかに、しかし確実に、バランスを崩しはじめていた。
突如現れた瘴気と魔物。
異能をふるう“クリスタルを帯びしもの”たち。
そして、滅びたはずのユーク族の再来。

次々と起こる異変の先に待つものは、破滅か再生か。
すべてはクリスタルの理によって導かれる。

クリスタルベアラーとは

とある事故を境に、各地に身体の一部がクリスタル化した人々が現れた。それが「クリスタルを帯びしもの」――「クリスタルベアラー」である。ベアラーは身に宿したクリスタルのおかげで魔法のような能力を行使できるが、力を制御できずに暴走するものや、能力を悪用するものが現れはじめ、しだいに忌み嫌われる存在となっていった。特に、魔法を操るユーク族と争ったリルティ族はベアラーを危険視しており、能力をみだりに使うベアラーを逮捕するための“異能抑止法”を制定。こうした経緯もあり、ベアラーは自ら社会から距離をおくか力を隠して生きており、今では彼らを見ることは稀となっている。

人物紹介 CHARACTERS

レイル　声：保村 真

「引力」を操るクリスタルベアラー。幼い頃からベアラーとして生きてきたこともあってか、多少の危機には動じず、能力を使うことに迷いも見せない。一見、他者に興味はなさそうだが、心根にはクラヴァットらしい弱いものを放っておけない優しさを持っている。飛空艇アレクシス号の護衛中、トラブルに巻き込まれるが、彼自身は自分の限界を知る大きなチャンスとして楽しんでいるようだ。

Profile

種族	クラヴァット
性別	男
年齢	22歳
身長	175cm
体重	65kg
職業	不定

心配いらない　俺に任せろ
俺はクリスタルベアラーだ

Layle

アミダテリオン　声：田中 敦子

かつて滅びたはずのユーク族の生き残りであり、魔物を呼び出して飛空艇アレクシス号を襲撃した張本人。もろそうな体つきをしているが、飛空艇襲撃の際にはレイルの引力攻撃をものともせず、逆に叩き伏せるほどの戦闘能力を見せた。飛空艇襲撃の理由はまったくの不明。レイルは一度敗れた借りを返すために、アミダテリオンの行方を追うことになる。

Profile

種族	ユーク
性別	?
年齢	?
身長	約185cm
体重	?
職業	哲学者

リザレクションは必然なのです

それではご覧に入れましょう
クリスタルが私へ託した思い　その力を

Amidatelion

クァイス 声：杉山 紀彰

レイルの能力を認め、仕事をともにこなしてきた信頼のおける相棒。リルティ嫌いの多いセルキー族には珍しく、王国から仕事を請け負って便利屋のような生活をしている。とはいえ、彼は王国の犬に成りさがるつもりなどなく、もっと大きな夢のために行動しているのだという。その夢を人に話そうとはしないが、やはりセルキーらしからぬものではあるようだ。

Profile

種族	セルキー
性別	男
年齢	25歳
身長	180cm
体重	62kg
職業	工作員

Profile

種族	セルキー
性別	女
年齢	19歳
身長	160cm
体重	45kg
職業	情報屋

ベル 声：たかはし 智秋

情報の売買を仕事としているセルキー族の女の子。高く売れるスクープを求めて飛空艇アレクシス号に潜入していたところ、魔物の襲撃事件に巻き込まれてしまう。そのうえ、そこで撮影した写真のせいで王国から指名手配まで受けることに。しかし、お金が大好きな彼女が、その程度であきらめるはずもない。大陸中を逃げ回りつつも、どうにかしてスクープを売ろうと考えている。

Althea

国一つ、失う覚悟があります

アルテア　声：下屋 則子

リルティ王国の王女。ふだんはおっとりしていて、少しトロいところも見せるお嬢様だが、必要に迫られれば国を率いる王族としての資質を発揮できる。お忍びで王都見物をしていたとき、逃げたペットを追う途中でレイルと出会う。彼がクリスタルベアラーであることを知っても怖じ気づかず、むしろ周囲の冷たい目からレイルをかばった。それは単なる優しさなのか、それとも……。

Profile

種族	リルティ
性別	女
年齢	17歳
身長	144.8cm
体重	36kg
職業	王女

ジュグラン　声：大友 龍三郎

王国を長年支えてきた参謀長。リルティとは思えぬ巨躯で、自分の身の丈ほどもある大剣を軽々と振り回す。また、魔晶機関を利用した軍事力の強化を推進するなど、王国の繁栄のためならどんな手段もいとわない。飛空艇アレクシス号の初飛行に搭乗していたが、魔物の襲撃を受けた際になんらかの秘密をベルに撮影され、以来ベルを捕まえようと軍に指示を出している。

Profile

種族	リルティ
性別	男
年齢	45歳
身長	200cm
体重	100kg
職業	参謀長

災いの芽は摘んでおくか

Jegran

バイガリ 声：楠見 尚己

セルキーたちの本拠地であるセルキーズギルドのまとめ役。ならず者の多いセルキーたちをしっかり統率していることから、指導力の高さが伺える。公共の大陸横断列車・セルキートレインの運営を行なっているが、リルティ嫌いを隠さないせいもあり、王国とはあまりうまくいっていない。一方で異種族であるレイルを取引相手として認めているのは、そのベアラーとしての能力を高く評価しているためだ。

Profile

種族	セルキー
性別	男
年齢	42歳
身長	200cm
体重	120kg
職業	ギルドマスター

悪さばっかりしてるみてぇだな

クリスタルベアラーですからな……危険ですな

シド 声：辻 親八

王国の元筆頭技師で、魔晶石と呼ばれる物質からエネルギーを取り出す魔晶機関の開発に携わった。しかし、王国が魔晶機関を兵器開発に転用したことから、技師を辞職。橋の街に自らの工房を建て、魔晶機関に替わるスチームエンジンの開発を進めている。レイルとは以前に仕事の関係で知り合い、ベアラーであることを危険視はしているが、基本的には信用している。

Profile

種族	リルティ
性別	男
年齢	56歳
身長	150cm
体重	60kg
職業	エンジニア

ゲームの概要 OVERVIEW

クリスタルをめぐる物語

物語の舞台となるのは『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』（以下FFCC）シリーズのなかで、もっとも未来にあたる技術力が発達した世界。シリーズでおなじみのユーク族は姿を消しており、リルティ族が国政を布き世界を治めている。この世界で特殊な力を持つクリスタルベアラー・レイルになりきり、滅亡したといわれるユーク族と、そのクリスタルをめぐる物語を楽しもう。

美しい風景の広がる世界

滅びたはずのユーク族その目的とは……？

たくさん遊んで勲章を集めよう！

ゲーム中に、魔物を倒す、人にちょっかいを出す、各地で遊べる釣りやレースなどで好成績を出す、といった条件を満たすと「勲章」がもらえる。これは、いわば本作をどれだけ楽しんでいるかを表す証。スミからスミまで遊び尽くして、全330個ある勲章のコンプリートをめざすのもいいだろう。

プレイ、ヒーロー！　物語は君の手でつむぐ！

本作の特徴の1つは、イベントシーンをプレイヤー自ら操作できる「プレイアブルイベント」だ。物語の途中、さまざまなシーンでプレイアブルイベントが起きるので、レイルの能力を使って危機を切り抜けていこう。ちなみに一度遊んだことのあるプレイアブルイベントは、ゲームをある程度進めると、何度でも再挑戦できるようになる。

テンションそのまま次のシーンへ！

プレイアブルイベントに突入！

魔物に襲われる飛空艇！

レイル、颯爽とダイブ!?

クリスタルベアラーは君だ！

Wiiリモコンであらゆる物体を操れ！

レイルの持つベアラーの能力は「引力」。この力で物や人、魔物を操ってゲームを進めるのだ。引力を使うには、まずWiiリモコンで物体をポイントし、Bボタンを押しつづけてロックオン。そのままWiiリモコンを上下左右のいずれかに振ると、物体を持ち上げたり吹き飛ばしたりできる。また、地形に自分を引き寄せるなど、移動手段にもなるのだ。ちなみにWiiリモコンが2つあれば、2P側でも物体を吹き飛ばせる。2人で協力すれば、強い魔物との戦いや急なプレイアブルイベントもスムーズに乗り越えられるはず！

物体を投げる！

Bボタンを押すか、Wiiリモコンを振ると……

上に持ち上げる！Bボタンは離してOK

Aボタンを押すと……

物体を離す

Wiiリモコンを上に振ると……

ポインターを合わせてBボタンを押しつづけ、円形のゲージがたまったらロックオン完了！

Wiiリモコンを下に振ると……

奥に吹き飛ばしたり、下に引っ張ったり！

Wiiリモコンを左か右に振ると……

吹き飛ばす！

地形や重いものが対象だと……

自分が引き寄せられる！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー
公式コンプリートガイド

世界丸ごとロックオン! 目次

CONTENTS

世界を遊び尽くすための本書の使い方

次のページからはクリスタルベアラーの世界をまるごと詰め込んだ盛りだくさんの内容となっている。攻略情報はもちろん、ゲームの世界観や雰囲気までも再現しているので、ぜひあの世界で戦う1人のベアラーになった気持ちで読んでほしい。なお、情報は下の5つに分けて掲載している。

CHAPTER 1 世界の歩き方

これからゲームを始める！ 基礎知識を知りたい！

ゲームの舞台となる世界や、さまざまな楽しみ、ゲームを進めるうえで知っておきたい基礎知識をまとめた“旅人のための入門書”。これからゲームを始める人はもちろん、すでに始めている人もゲーム中で疑問があったらP.024の「トラベルガイダンス」を見てみよう。

CHAPTER 2 アドベンチャーガイド

ストーリーを進めたい！ プレイアブルイベントを楽しみたい！

“レイルの行動記録”を通して、ストーリーの攻略手順をすべて解説！ ゲーム中、次にどこへ行けばいいかわからなくなったときは、ここで目的地やクリアの方法を確認しよう。また、プレイアブルイベントの突破方法や関連する勲章の取り方も、ここを見ればバッチリ。

CHAPTER 3 ロケーションガイド

地形や移動方法を知りたい！ 施設やレジャー情報を調べたい！

各地域のマップを中心に、特殊な地形の進み方や観光スポット、落ちている宝箱、楽しめるレジャーの情報などを掲載した“大陸観光ガイド”の決定版。道に迷ったときや、レジャーの楽しみ方がわからないときなど、とにかく各地域の情報を知りたいときは、ここをチェック！

CHAPTER 4 トラベルインフォメーション

魔物やアクセサリについて知りたい！ 勲章をまとめて見たい！

魔物、アクセサリ、素材、エンブレム、勲章、手紙や新聞など、本作のあらゆる情報を手軽に調べられる“お役立ちデータ集”。「魔物図鑑」では魔物に関する勲章の取り方、「アクセサリカタログ」では特殊な効果をもつアクセサリの作り方も解説している。

EXTRA エクストラ

クリスタルベアラーの世界をもっともっと深く楽しみたい！

開発陣インタビューやストーリーの謎に迫る一問一答、開発中の設定画も含めたアートギャラリーなど、より深くクリスタルベアラーを楽しむためのエッセンスが満載の“お楽しみページ”。ちょっとネタバレもあるので、ゲームを一度クリアしてから読むのがオススメ！

CHAPTER 1
[各地を巡り、旅を楽しむ]
世界の
歩き方

広大な世界

大陸にはさまざまな地域があり、草原、海、砂漠、雪原と豊かな表情を見せてくれる。これから旅立つ人のために、まずは美しい世界の全容を紹介しよう。

大雪原

紅葉の駅

霊峰リベルゴーシュのふもとにある温泉は観光地としても人気だが、山の中腹まで足を進めると寒さの厳しい大雪原に出る。この雪原を抜けた先にはリベルゴーシュ修道院があり、敬虔なクラヴァットの巡礼者たちは、危険をかえりみず雪原越えに挑むという。

コスタ・ファギータ

この一帯はたいへん温暖な地域で、海のレジャーを楽しむ人々で年中にぎわっている。ただし、観光目的で訪れるなら奥地の入江には近づかないようにしてほしい。その先には少々素行の悪いセルキーたちの隠れ家である、セルキーズギルドがあるからだ。

葡萄農園

大陸の中央部には巨大な森林地帯が広がっている。森林の入口付近では肥沃な水源を活かした"にじいろ葡萄"の栽培が盛んで、贈答品として好まれる"にじいろワイン"を求める人も多い。また、レト河をさかのぼっていくとモーグリたちの住処である大樹にたどりつく。そこではモーグリ商会の記念すべき1号店があり、現在も営業を続けている。

モーグリの森駅

開拓地と砂漠地帯をつなぐ役割を果たしているのが、かつてリルティの貴族が興したという橋の街だ。現在は元王国筆頭技師のシド氏が工房を構えており、街全体が工業地となりつつある。治安面に不安があるため、訪れるなら相応の心構えを。

橋の街

この砂漠地方に関しては、一般市民の立ち入りは許されていない。王国から公開されている情報によれば、監獄砂漠という名のとおり犯罪者を収監する施設があるとされる。間違っても、この地を訪れる必要がないように旅を続けていただきたい。

監獄砂漠

言わずと知れたリルティ王国の首都。美しい王城をはじめ競技場や図書館、飛空艇ドックなど主要施設のすべてがそろう。最新の魔晶技術が各所に取り入れられ、ほかに類を見ない街並みになっているのも見どころだ。住人の多くはリルティとクラヴァットで、自由を好むセルキーの姿はあまり見られない。

王都アルフィタリア

クラヴァットたちが農業や牧畜を営む草原地帯。旅人にとっては王都からほかの地域へ向かうための中継点という面が強いものの、都会や観光地の喧噪を避けてゆっくり過ごしたいなら、最適の癒しスポットといえるだろう。

レト高原

各地へのアクセス

広大な世界を自分の足だけで踏破するのは大変なこと。各地には旅の助けとなる無償の乗り物があるので、うまく使って、より有意義な旅にしてほしい。

どこでも行ける移動の基本

徒歩

自分の足で移動するのは、旅の基本中の基本。ちょっとした段差やスキマなら跳び越えてしまえばいい。もし高い段差があってもハシゴやツタなどつかまるものさえあれば、乗り越えることもできるだろう。

向こう岸までジャンプ!

不安定な足場ではゆっくり歩いて……

ローリングホリック急増中!?

巷では「ローリング」という移動手段が流行っている。これはいわゆる前転で、走るより少し速く移動できることから多用するものがいるらしい。どう考えても走るより疲れるのだが、時間を節約する方が大切ということだろうか。ちなみに手練になると、前転の終わりぎわに再びローリングする「ダブルローリング」を会得しており、より速く移動できるのだとか。

◀ローリングにより弾き飛ばされたものが、通行人にぶつかる被害も報告されている。

レンタル感覚で乗り降り自由

チョコボ

チョコボはとてもおとなしい鳥で、各地で騎乗用として飼育されている。帰巣本能が強く、自力で飼育地まで戻ることができるため、レンタル用はもちろん、放し飼いのチョコボに勝手に乗っていっても飼い主に怒られる心配はない。徒歩よりもずっと速く移動できるので、見かけたら臆せず乗ってみるといい。

基本的な騎乗テクニック

近づいて跳び乗るだけ!

◀騎乗用のチョコボは動き回らずにおとなしくしている。近づいて跳び乗ろう。

ギサールの野菜を見つけてあげよう

▶チョコボの好物である「ギサールの野菜」は、そこかしこの地面に埋まっている。チョコボに掘り出させて食べさせれば、いつもより長くダッシュしてくれるはずだ。

誰かが落とした お金が見つかることも?

遠方でもあっという間に到着

セルキートレイン

セルキートレインは、大陸中に敷設されたレール上を移動する魔晶機関車。全部で5つある駅の間を高速で移動でき、遠距離への旅では欠かせない移動手段となっている。なお鉄道会社の運営は、セルキーズギルドの長であるバイガリ氏が行なう。

バイガリ鉄道会社より

1: 乗車から約1分(体感)で目的地に到着いたします
2: 車掌にお申しつけいただければ、即座(体感)に到着いたします
3: 車内にアクセサリの販売員がおりますが、当社とは一切かかわりはございません。販売価格についても関与しておりません

路線図

モーグリの森駅
監獄砂漠駅
紅葉の駅
王都ー草原駅
コスタ・ファギータ

広い王都を巡るときに役立つのが、時計広場や図書館、競技場など王都内の主要施設を行き来できるシャトル。魔晶機関により無人で運転されており、誰でも自由に利用できる。なお、車内前方に手動運転用のハンドルがあるが、むやみに触れないようにしたい。

上空から王都を一望できる

王都観光では欠かせない!

シャトル

旅先での楽しみ

旅を続けていれば人との出会い、ショップでの買い物、各地でのレジャーなど多くの楽しみがある。どんな楽しみが待っているのか、あらかじめ見ておこう。

王都や橋の街といった居住地に限らず、人々はさまざまな地域に暮らしている。感情豊かな彼らとのふれあいは、もっともありふれた旅の楽しみといえる。住人は基本的に温厚な性格で、めったなことでは怒らないが、あまり困らせてもいいことはない。お互いに気持ちよくつきあえる、健全なふれあいを心がけたい。

人々とのふれあい

▲よそ者だからといって冷たくする住人は少なく、笑顔で手を振ってあいさつしてくれる。

泣いている子には優しく

▲泣いている子供を見かけたら、風船をプレゼントしてあげよう。

◀街を守る衛兵に迷惑をかけたら、怒られるのは当然のこと。身体の大きい衛兵を怒らせると、罰金を取られてしまうことも。

▲困っている人を助けてあげれば、感謝の気持ちと少しばかりのお礼をもらえることもあるだろう。

◀街中で立ったまま寝ている老人。急におどかしたりしないように。

▲郵便は急ぎでない限り手元までは配達されない。郵便モーグリのもとまで受け取りにいこう。

▲複数の新聞社が発行しており、王都でのみ販売されている。旅人なら新聞を読んでいる人から拝借して（もちろんお金は払って）読むといい。

さまざまな情報源

親しくなった人々との交流には、大陸全土にネットワークを持つモーグリ郵便を使うといい。各地にいる郵便モーグリからは、いつでも自由に自分宛ての手紙を受け取れる。そのほか、王国のニュースを知りたければアルフィタリア新聞、各地で出没している魔物のことを知りたければUMA通信が詳しい。

▲目撃された魔物の情報をまとめているフリーペーパー。各地のスタンドにて配布されている。

旅の途中、訪れた地域で見かけた動物たちとふれあうのもおもしろい。動物も住人と同じく感情豊かに、こちらの呼びかけに応じてくれる。

動物と楽しくたわむれる

◀動物の好物を持っていれば、後ろをついてきたり、じゃれついてきたりする。旅の疲れも癒されるというものだ。

動物同士のじゃれあい

▲ネコがネズミを追いかけるのは、この世の常。ネズミを助けるか、黙って見守るかはご自由に。

暴れる危険動物に注意！

▲開拓地では暴れ野牛、海では凶暴なシャチによる被害も伝えられている。そういった地域は、気をつけて通過しよう。

Moogle Association　モーグリ協会の勲章制度について

個人に勲章を与える"勲章制度"は、独自の指標と査定にもとづいてモーグリ協会が推進している制度である。勲章は魔物との戦いを制したり、窮地を脱した人に贈られるほか、人助けや観光地のレジャーを楽しむことでも贈られることがある。珍しい勲章は名誉にもなるため、多くの勲章を集めることを楽しみとする旅人も少なくはない。

◀協会から支給される勲章のメダル。授与条件のヒントも確認できる。

統一通貨ギル

王国での取引では、種族や地域を問わず、統一の通貨である「ギル」が使われている。ギル硬貨は銅、銀、金の3種類。旅人の場合、主な収入源は住人の手伝いをして得る報酬か、道ばたにある宝箱から拾うかだろう。宝箱のカギはゆるく、蹴り飛ばすか投げ飛ばせば開くはずだ。

1ギル銅貨
10ギル銀貨
100ギル金貨

◀カギがしっかりしている宝箱は、蹴っても開かない。そのときは壁に投げつけて開けるといい。

ショッピング

旅先での楽しみといえば、(ウィンドウ)ショッピングもはずせない。地域ごとの特産品やモーグリお手製のアクセサリなど、どれも魅力的なものばかりだ。また、近頃は衣服に美しい紋様を貼り付けるエンブレムサービスが流行の兆しを見せている。この最新ファッションをいち早く体験してみるのもおもしろいだろう。

モーグリショップ

大陸全土にチェーンを展開する通称モグショップ。旅先での買い物は、ここを利用することが多いだろう。店舗は5種類に分かれており、それぞれ違った商品を扱っている。

宝石店

◀モーグリの不思議な力を込めたアクセサリを販売している。個人差はあるが、身体能力や精神を向上させる効果があるという触れこみのせいか、ややボッタクリに近い価格で販売されているものもある。

工房

詳しくはP.026!➡

◀客が持ち込んだ素材を使って、オーダーメイドのアクセサリを作成している店舗。素材さえあれば破格の安さでアクセサリを作れるうえ、宝石店では扱っていない高度な品ができることもあり、旅人には一番人気の店舗となっている。

素材屋

◀主に各地域でとれる特産品や、発見されたオーパーツなどを販売している商店。ここで買った素材をもとにして、工房でアクセサリをオーダーメイドしたり、紋章屋でエンブレムを作ってもらうことができる。

モグリ屋

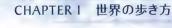
◀積み上げられた素材の山から、無作為に抜き出して販売する特殊な店舗。ただし来店直後と山から素材を7つ抜き出したあとは、何か1つ購入しないと、あらたな素材を抜き出してくれない。また、名前を知らない素材は売ってもらえない。

紋章屋

◀さまざまなエンブレムを衣服に貼り付けるサービスを行なっている。貼り付け代は安価だが、エンブレムを作るには素材をいくつか提供することが条件。素材の価値は問わないとのことなので、安い素材だけを提供するのが賢い利用法といえるだろう。ちなみに一度作ってもらったエンブレムは、貼り付け代を払うだけで何度でも自由につけかえられる。

カタログはP.264!➡

取り扱っているエンブレムの一部を紹介!

旅先での楽しみ

チョコボレース

▲王都近郊のチョコボサーキットでは、一般市民も参加できるレースが開催されている。魔物の影響もあって客足は減ったようだが、いつでも気軽に参加できるレジャーとして根強い人気がある。

釣り場

▲各地の水場には、さまざまな魚が生息している。人気のスポットには釣り人がいるので、彼らと並んで魚釣りを楽しんでみるといい。なお、釣りに使う道具は自由。手づかみもOKだ。

大陸中のレジャーを遊び尽くせ！

スライダー

◀海岸地帯のレジャーとして人気なのが、急流を滑降するスライダー。コースにはいくつかフラッグが置かれており、これをいくつ倒せたかで得点を競う。

レジャー

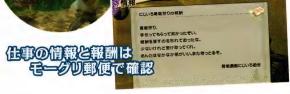
大陸の各地では、地域の特色を活かした独自のレジャーを楽しむことができる。基本的に道具は現地で借りられるし、参加料なども必要ないため、軽装好きなバックパッカーでも気負いなく楽しめる。さらにレジャーを本気で楽しんでいれば、勲章や賞金を得られるチャンスまであるのだ。

大型レジャーの楽しみ方を特集！

本書P.087からの「ロケーションガイド」では、「特別企画」と称して各地で楽しめる大型レジャーを徹底紹介している。内容とページは以下のとおり。

レジャー感覚でお手伝い

旅をしていると、住人や王国から手伝いを頼まれることがある。作物の収穫や動物の世話などレジャー感覚で手伝えるものもあり、報酬をもらえることもあるので、頼まれたらこころよく引き受けてみよう。

仕事の情報と報酬はモーグリ郵便で確認

旅にともなう危険

旅に危険はつきものとは言うが、なかでも近年、目撃情報が増えはじめた魔物たちは、ひときわ危険な存在だ。自分の身の守り方をしっかり学んでおこう。

魔物と瘴気ストリーム

各地では瘴気ストリームという謎の現象が確認されており、瘴気に満たされた空間には異形の魔物たちが現れる。万が一、遭遇した場合は、瘴気が消えるまで安全な場所に隠れるようにしてほしい。もし腕に自信があるのなら、落ちているものをぶつけるなどして撃退するという手もあるにはある。

瘴気の出現から消滅まで

住民や動物は避難し
魔物だけがうごめく……

身の安全を図る

見た目こそ恐ろしい魔物たちだが、ほとんどの場合、近づかなければ危害を加えてくることはない。瘴気の届かないところまで逃げてしまえば、100%安全と言っていい。とにかく危険になったら遠くへ逃げる。このことを念頭においておこう。

◀魔物に襲われて体力が減ったら、木の実や葡萄、お弁当などを食べて回復するといい。

万が一に備えて旅の記録を

旅先で青い魔晶石を見かけたら、必ず一度は触れておこう。これは「セーブポイント」と呼ばれる特殊な魔晶石で、触れるだけで身体中の傷や疲れを癒してくれる。さらに一部の人が触れたときには記憶を残す力もあるといわれ、万が一の場合でも、この場所から旅を再開できるらしい。

体調の変化に注意

一部の魔物に触れられるなどすると、火炎や帯電などの状態に陥ることがある。体力を消耗するものもあるので、調子が悪いときは無理せず休もう。なお、水に触れれば、どんな状態も即座に治る。

火炎

◀しばらくの間、火がついてツタに上ったりジャンプしたりできなくなる。また、魔物に触れると火が燃え移り、火がついた魔物は少しずつ体力を消耗する。

呪い

◀ホラーな魔物、トンベリに襲われると呪われることがある。特別な影響はないように見えるが、写真を撮ると恐ろしいものが写りこむという報告がされている。

帯電

◀身体に微弱な電気をまとった状態。このときほかの生物に触れると、バチンとはじけて痛い思いをすることに。

寄生

◀卵を産みつけられた状態で、卵がふ化すると魔物の幼体に体力を奪われてしまう。対処法としては勢いよくローリングして卵を振り落とすといい。

悪臭

◀強烈な臭いのものにぶつかったり、魔物の体内に入ったりすると、しばらく身体に悪臭がしみつく。この臭いからは魔物も逃げまどう。

爆弾

◀魔物に爆弾をつけられることも。爆発すれば怪我は免れないため、その前に魔物になすりつけるかローリングで振り落とそう。

魔物を退治すると瘴気が弱まる

時間が経つか瘴気ストリームを閉じれば平和が戻る！

まだ見ぬ魔物たちが各地に潜む……！

大自然の脅威

旅にともなう危険は魔物だけではない。切り立った崖や吹き荒れる吹雪など、自然が脅威となることもあるのだ。超常的な力を持つクリスタルベアラーであれば命を失うことはないが、遠回りになったり、視界をさえぎられたりといった害はあるだろう。

クリスタルベアラー対応版

よくある疑問はここで解決!

トラベルガイダンス

ここでは、観光、魔物対処、緊急事態の3つのカテゴリに分けて、よくある質問と回答をまとめている。旅の途中で疑問に思うこと、困ったことがあっても、このガイダンスを見れば即解決だ!

観光編

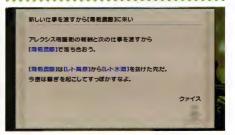
1 旅先で迷ったときは

4つのことに気をつけて道を探そう

広い世界を旅していると、次にどこへ行けばいいのか、どちらに歩けばいいのか、わからなくなることもある。そんなときは、ここであげている4点に気をつけて、進むべき道を見つけよう。なお、迷いやすいところは本書P.087からの「ロケーションガイド」にて説明している。そちらも旅のおともにしていただきたい。

道しるべを使う

各地にある道しるべを見ると、最寄りの地名と方角がわかる。目的地の名前はわかるけど方向がわからないというときは、これを見れば解決するはず。看板は着脱可能になっていて、取りはずして持ち運べば常に行き先の方角を示してくれる。

手紙を確認する

そもそも目的地がわからないというときは、カバンに入れている重要な手紙を、もう一度見直してみよう。誰かから呼ばれているなら、手紙に合流場所が書かれているだろう。それでもわからなければ、本書P.035からの「アドベンチャーガイド」でヒントを得るといい。

どうすればいいの？

周りをよく見る

行き止まりで先へ進めないときは、頭上や足もとも含めて周りをよく見回してみよう。飛び移れそうな足場や、つかまれそうな場所などがあれば、引力を利用することで段差や落とし穴を越えていける。

レバーやスイッチを探す

扉などが閉まっている場合、まずは扉に近づいて開くかどうか試してみよう。ダメなら、近くにレバーやスイッチがないか探し、それを作動させてみる。それでも開かない場合は、あきらめるほかない。もしくは、時期を変えて訪れると開いているかもしれない。

2 落ちてるものは拾っていい？

拾おうが壊そうが好きにしてOK!

道ばたに落ちているものは誰のものでもないため、勝手に拾ったり壊したりしても問題ない。珍しいものを見つけたときは、とりあえず持ち上げたり投げたりと、いろいろ試してみるといいだろう。ちなみに人や動物を持ち上げるのも自由だが、あまりイタズラばかりしていると、思わぬ反撃を受けることもある。

▲人や動物は一度吹き飛ばして転ばせた方が持ち上げやすい。ただし足腰の強い人は転ばない。相手が魔物でも同様だ。

落ちているものの例

▲木箱や岩石などは投げると壊れる。なかには火薬の詰まった樽のような爆発物や、水が入っているバケツなどもある。

▲ボールや干し草のように投げても壊れずに転がっていくものもある。ボールは近づいて足で蹴り飛ばすこともできる。

▲焚き火やたいまつからは、火のついた薪を取り出せる。人にはぶつけないように！

▲楽器や拡声器などを持ち上げると、周囲に大音量を響かせられる。

観光編

3 アクセサリをオーダーメイドする方法を教えて!

3つの素材とお金を集めて工房へ

宝石店の値段は高すぎる！　工房でオーダーメイドを頼みたい！と思っても、工房では手とり足とり作り方を教えてくれるわけではないため、行くのをためらう人もいるという。そこで、ここではオーダーメイドの手順と、必要な素材やお金の集め方を詳しく解説しよう。興味はあったけど、まだアクセサリを作ったことがないという人は、これを機にオーダーメイドに挑戦だ。

オーダーメイドに必要なもの

アクセサリを作るには、種類ごとに決められた3つの素材と、一定額のお金が必要。集めてから工房へGO!

工房でのオーダー手順

1：作るアクセサリを選ぶ

まずはメニューを見て、作りたいアクセサリの基本形を選ぶ。必要な素材とお金が足りていることを確認してからオーダーしよう。なお、アクセサリにはイヤリング、リング、アミュレットという3つの分類があり、各分類のものを1つずつ身に付けるのが今どきのスタイルだ。

2：素材の投入順を決める

ここがオーダーメイドの最大のポイント！　工房のモーグリから3つの素材を投入する順番を聞かれるのだが、この順番が実は完成品のクオリティに影響を与えるらしいのだ。基本形より悪くはならないようなので、試しに作る程度ならフィーリングで順番を決めてもいい。

3：アクセサリが完成!

素材の合成が完了すると、アクセサリができあがる。通常は最初に選んだ基本形ができあがるが、素材の投入順（とモーグリのやる気）によっては、注文した基本形より優れた品になることもあるようだ（下記参照）。

「アクセサリカタログ」も要チェック！　▶P.242

完成品の変化と特殊な効果

長く工房に勤めたという老モーグリ（現役は引退済み）の話によると、1つの基本形に対して、2つの変化形を見たことがあるという。変化形の場合、身に付けたときの身体能力の上がり具合は基本形と変わらないが、なんらかの特殊な効果が備わるらしい。右にその一例をあげておこう。

●基本形

鉄の耳飾り

何も考えずに素材を投入すると、ほぼ基本形ができあがる。最初にオーダーしたものができあがるわけで、これでも不満はないはず。

●変化形

ドルイドベルのピアス

「10秒毎に1ライフ回復」の特殊効果付き!

身体能力の変化は基本形と一緒だが、徐々に傷が癒えるという不思議な効果が付いている。

ティキのピアス

「ふっとんでも自動着地受身」の特殊効果付き!

こちらも上がる能力は基本形と同じ。ふっとんでも倒れないという危機回避の術が身につく。

素材の集め方

オススメ!

モグショップで購入する

お金は必要になるが、好きなときにいくつでも調達できるのが魅力。安い素材であれば、素材屋で購入するのがお得だ。また、モグリ屋なら一度見たことのある素材をどれでも購入できる可能性がある。希少な素材は、大枚をはたいてでもモグリ屋で買う方が楽なこともあるだろう。

宝箱から手に入れる

ごく一部の宝箱からは、素材が見つかったという調査報告がある。ただ、たいていの場合、同じ場所の宝箱からは一度しか見つからないようだ。

手紙やUMA通信で入手

住人からのお礼の手紙やUMA通信に素材が添付されていることもある。もらった手紙は、ちゃんと読もう。

オススメ!

魔物から手に入れる

危険をともなうものの、無料で素材を入手できるのは大きい。魔物によっては貴重な素材を隠し持つものもいるので、いろいろな魔物を何度も退治してみるといい。ちなみに魔物が落とす素材は、運のよさや魔物の倒し方で変わるという報告もある。

手紙から手に入れる

住人や王国から頼まれた仕事を手伝えば、手紙にて相応のお給料をもらえることだろう。仕事を終えたあとはモーグリ郵便を確認してみよう。

オススメ!

レジャーで手に入れる

チョコボレースやケッカバウなどの競技会で勝って、賞金を得る方法もある。何度も勝ちつづけていると、スポンサーがつくためか賞金も増えていくらしい。

お金の稼ぎ方

オススメ!

宝箱から手に入れる

道ばたに落ちている宝箱を開けると、お金が手に入ることがある。開けたあと近隣の地域へ行って戻ってくると、どういうわけか再びお金が入っている。少々不気味だが、何度でもお金を得られるのはありがたい話だ。

魔物から手に入れる

一部の魔物は、人間が落としたお金を拾う習性を持つ。運がよければ多くのお金を得られるかもしれない。

人からめぐんでもらう

お金を持っていそうな人にちょっかいを出すと、少しめぐんでもらえる。旅人とはいえ、これに頼るのは控えたい。

各地に落ちている宝箱のヒミツとは……?

モーグリのAさん

各地の宝箱を誰が置いているのか。この謎について、稀代の盗賊にして宝箱開けの名手であるモーグリのAさんに訪ねたところ、「なんべん開けても、しばらくするとまた中身が入ってるからな。おおかた、マヌケな魔物が拾ったモンを隠してるんだろ」とのこと。魔物のものなら盗ってもいいだろ、とでもいいたげだが……。ちなみに、本書では特別にAさんの宝箱調査記録を掲載する許可を得た。興味がおありなら、P.087からの「ロケーションガイド」で確認を。

▲宝箱の中身はまちまち。人里離れたへんぴな土地ほど、大量のお金や希少な素材が入っていることが多いらしい。

魔物対処編

1 魔物を退治するにはどう戦えばいい?

魔物を倒す方法は主に3つ

魔物とは必ずしも戦う必要はないが、戦う勇気があるのなら対処法を知っておこう。魔物退治の目標は各地域の瘴気ストリームを閉じること、すなわち「平定」だ。平定するためには瘴気ストリームが消える時間になる前に、その地域の魔物をすべて倒す必要がある。以下にあげる方法で、素早く魔物の体力を奪おう。

ものをぶつける／ものにぶつける

落ちているものを投げてぶつける方法は、ほとんどの魔物に通用する戦い方。また、反対に魔物を持ち上げて、落ちているものや地面、壁にぶつけるのも有効だ。ただし、落ちているものが少ない場所での戦いや、体力のある魔物が相手だと、退治するまでに時間がかかりやすい。

使えそうなものを拾って……

魔物にぶつける! 重いものほど強力だ!

うまく戦えないときのチェックポイント

ちょうどいい距離を保っている?

魔物から離れすぎると引力が届かず、近すぎると魔物の攻撃をよけにくい。魔物の攻撃が届かない、ちょうどいい距離を見つけて戦おう。

しっかり狙って投げている?

持ち上げたものを腕を振って投げると、向いている方向に飛んでいってしまう。魔物にぶつけたいときは、魔物にしっかり狙いをつけて、人差し指に力をこめて投げよう。ちなみに、投げずに下ろしたいときは親指に力を入れればいい(P.009)。

◀遠くの魔物に向かって投げても届かない。魔物の身体が白く光って見えるぐらいの距離がベストだ。

▶矢や炎などを放つ魔物を持ち上げたとき、能力を利用せずに投げたいときは、腕を振って投げるのがいい。

魔物同士をぶつける

魔物を吹き飛ばすか持ち上げるかして、ほかの魔物にぶつければ、2体の魔物を同時に弱らせることができる。1体ずつにものをぶつけるより早く魔物を退治できることだろう。ただし、重くて持ち上げられなかったり、吹き飛ばしても受身をとったりするようなやっかいな魔物も報告されている。そういうときは、別種の魔物をやっかいな魔物にぶつけるようにすると、手際よく体力を奪えるだろう。

魔物の力を利用する

一部の魔物を持ち上げれば、矢を撃たせたり炎を吐かせたりして戦いを援護させられる。また、自爆する魔物の爆風に巻き込んだり、大食漢の魔物にほかの魔物を食べさせたり、魔物自身の攻撃で自滅させたりと、魔物のもつ特性を利用するのも有効だ。ものをぶつけるより強力な力もあるので、強そうな魔物を見かけたら、その力を利用できないか試してみるといい。

アクセサリを装備している?

魔物に襲われて力尽きることが多かったり、ものや魔物をうまく持ち上げられないときは、アクセサリの力を借りて身体能力を増強させるのも手だ。普通の人が身に付けても意味のないものらしいが、クリスタルベアラーならば効果は抜群! 具体的にどんな身体能力を上げるといいかは、P.031にまとめてある。

▶たとえば、ボムは火のついたものをぶつけられると、爆発因子を刺激されて即座に自爆することが知られている。

◀意外なことだが、瘴気ストリームに投げ込むことで倒せる魔物も? 距離が届きそうなら試してみるといい。

魔物の楽な倒し方を知っている?

上にあげた3つの方法を知っていれば、どんな魔物にも対処できるはず。しかし、どの方法を使えば最も楽に倒せるかは、魔物によって違ってくるだろう。魔物を早く全滅させて瘴気ストリームを閉じたいのなら、そうした魔物ごとの"楽な倒し方"を覚えるのも大切なことなのだ。といっても、一般的な旅人にそこまでの知識は必要ない。あくまで、いっぱしの魔物ハンターをめざすという人だけ、UMA通信やP.210からの「魔物図鑑」で楽な倒し方を習得するといい。

魔物対処編

2 魔物が何か落としたけど役に立つのかな？

すべて旅の役に立つ

魔物には道ばたで拾ったものを隠し持つ性質があり、退治すると持っていたものを落とすことがある。お金や素材のほか、体力回復の結晶など、いずれも旅に役立つものなので、忘れずに拾いたい。

回復の結晶

魔物の残した生命力が結晶化したもの。結晶の数は魔物によって異なるようだ。近づくと、自分の傷を癒すことができる。

素材

魔物はそれぞれ1～4種類の素材を隠し持っており、なかには素材屋では扱っていない珍しいものを落とす魔物もいる。珍しいものが手に入るかは運しだいといえるが、同じ魔物でも戦い方や倒す手段を変えることで、ふだん見たことのない素材を落としたという報告もある。

お金

素材を隠し持つ魔物に比べると、お金を持つ魔物は少ない。ごく一部、多くのお金をため込んでいる魔物もいるようだ。運がよければ、より多くのお金を入手するチャンス。

Moogle Association 魔物のリアクションと勲章の関係

モーグリ協会では、魔物研究に貢献した人への勲章授与を積極的に行なっている。魔物を全滅させて瘴気ストリームを閉じた人にはもちろん、魔物の珍しい行動（リアクション）を引き出した人にも、その功績をたたえる勲章を贈っているのだ。珍しいリアクションは魔物の吹き飛ばし方や倒し方、ぶつけるものなどを変えると引き出せるようなので、戦いのなかでいろいろ試してみてほしい。

珍しいリアクションと贈られる勲章の一例

▲ゴブリンを吹き飛ばして、木や壁に突き刺さった状態にすると勲章が贈られる。

▲プリンを引っ張って分裂させ、もう1体のプリンにくっつけていくと特大プリン完成。

▲キラーハウンドに突進されて倒れたままでいると、おしっこをかけられてしまう。

3　魔物と戦うとすぐ倒されちゃうんだけど……

パワーアップを図れ!

知識だけが達者な頭でっかちでは魔物を倒せない。魔物との戦いをうまく進めるためには、魔物に対抗できる身体づくりも欠かせないのだ。体力とアクセサリ、この2つのパワーアップを重点的に行なおう。

パワーアップ1
体力をつけろ!

ミルラの結晶

魔物との激しい戦いでは、なにより体力がなければ生き抜けない。体力をつけるには、「ミルラの結晶」と呼ばれる物質を探すのがオススメ。さわると体内に取りこまれ、力が満ちてくるのがわかるはずだ。このミルラの結晶は主に瘴気ストリームを閉じたときに生成されることが判明しているが、宝箱から見つけたという噂もある。

"裏"の瘴気ストリーム

ミルラの結晶は通常、各地域の瘴気ストリームを初めて閉じたときにしか手に入らない。しかし、多くの地域では通常の瘴気ストリームを閉じたあと、"裏"の瘴気ストリームが出現することがあり、その"裏"を初めて閉じたときにもミルラの結晶を得られる。"裏"では通常より強力な魔物が現れるというが、一流の魔物ハンターをめざすなら恐れず挑戦してほしい。

パワーアップ2
アクセサリ選びに気を配れ!

身に付けるだけで身体能力を高められるアクセサリは、魔物との戦いを楽にしてくれる。しかし、適当に付けていても高い効果は得られない。右にある指針を参考にしつつ、自分に必要だと思うアクセサリを選びぬこう。

▲アクセサリの特殊な効果は「○秒毎に1ライフ回復」が便利。ちなみに「タイムエクステンド」は、魔物を倒すたびに瘴気ストリームが消えるまでの時間を延ばす効果。魔物を全滅させるのが間に合わないときに利用しよう。

高めたい身体能力と優先度

（高 ↑ 優先度 ↓ 低）

集中力　集中力が高ければ、より速く物体や魔物をつかんで、吹き飛ばしたり持ち上げたりできる。魔物の動きを封じることにもつながるため、攻防両面で役立つだろう。

防御力　防御力が低いままでは、強靭な体力をもっていても巨大な魔物の攻撃を耐えきれない。少なくとも防御力を1～2つは伸ばしてから、攻撃面を伸ばすといい。

攻撃力　魔物の体力を大きく減らして早く倒せるようになれば、魔物を全滅させやすくなる。また、魔物の数を減らせば、複数の魔物から集中攻撃を受けることも減る。

射程距離　引力が遠くまで届くようになるが、魔物から離れると狙いにくくなるのが難点。戦いには向かないが、地形の移動やレジャーを楽しむときにはおおいに役立つ。

幸運　戦いそのものにはかかわらないが、運がいいと魔物からお金や珍しい素材が手に入りやすくなる。ただし、運がいいと逆に手に入りにくくなる素材もあるので注意。

緊急事態編

1 突然のハプニング! どうすればいい?

状況を見据えて冷静な対処を!

旅の途中、空中からダイブすることになったり、巨大生物に追われたりといった、突然のハプニングに巻き込まれるかもしれない。ただ、ハプニングとひと口にいっても、どんな状態に陥るかは人によって違い、対処法も変わる。ひとまず右の三カ条に気をつけつつ、冷静な対処を心がけてほしい。

Moogle Association ハプニングは勲章取得のチャンス?

各所で起こるハプニングのことを、モーグリ協会では「プレイアブルイベント」と呼ぶ。そして、プレイアブルイベントをエレガントに切り抜けた人には、モーグリ協会から特別に勲章が授与されることがあるのだ。たとえば、一度も乗り物を傷つけなかったり、危機から早く脱したりといったことが条件になる。余裕のある旅人なら、緊急事態においても冷静かつ華麗な行動をとってほしい。

ハプニング対処の三カ条

1:状況を把握する

ハプニングは突然起こるもの。今、自分がどんな状況にあり、何ができるのか、確認することが大切。とりあえず腕を振ってみるのもいい。

2:解決の糸口をつかむ

状況を理解したら、事態を脱する方法を探す。迷ったときは、行動をともにする人がヒントを教えてくれるかもしれないので、人の話もよく聞こう。

3:あきらめない心を持つ

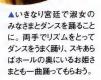
あまりに失敗が続くと、「あきらめ」という言葉が頭をよぎるかもしれない。あきらめてもかまわないが、できれば自力で切り抜けたいものだ。

⇒詳しい解決法はP.035からの「アドベンチャーガイド」で確認

想定されるハプニングと対処法

◀飛行能力が高いという黒チョコボに乗って、雪に覆われた渓谷を抜ける。気流に巻き込まれないようにバランスをとり、逃げる奴を追いかけろ!

◀高高度から決死のダイブ! 護衛対象である飛空艇まで落下する間、銃で魔物たちを狙い撃て!

▲いきなり宮廷で淑女のみなさまとダンスを踊ることに。両手でリズムをとってダンスをうまく踊り、スキあらばホールの奥にいるお姫さまとも一曲踊ってもらおう。

▶ひょんなことから知り合った女性を助けたところ、衛兵が追いかけてきた! 迫ってくる衛兵を吹き飛ばして無事に街道を抜けるのだ。

2 謎の異空間から脱出する方法は？

中央の泉に飛び込め!

各地で発見されているという謎の物体。巷では「ワープポイント」と呼ばれているようで、名の由来は近づくと不思議な空間に移動したという噂からだという。詳しくはわからない部分もあるのだが、脱出するには異空間にある泉に入ればいいらしい。これに関する報告書の一部を抜粋しておこう。

▲ワープポイントに触れると、円形のワームホールが開く。この中に飛び込むと異空間に行けるようだ。なお、他人を放り込んだ不届きものもいて、放り込まれた人はしばらく戻ってこなかったという。

報告1:風景を映す泉

異空間に着いた私は、泉らしきものを見つけた。その泉には、私自身の記憶を再現するかのような風景がゆらいでおり、ためしに海岸の風景が見えたときに泉に飛び込んでみると、次の瞬間、私はコスタ・ファギータの駅前に立っていた。何を馬鹿げたことを、と思うかもしれないが、これはまぎれもない事実である。

同じ経験をした男の話によると、泉の中央に向かって行きたい場所を念じると、その風景を映し出すこともできたという。さらに泉から出た先が鉄塔の上だったという恐怖の体験も語ってくれた。

報告2:自分に似たモーグリ

報告書を読んでいた私は、異空間の風景に驚きはしませんでした。それよりも驚いたのは、泉のそばに私と同じ名前を名乗るモーグリがいたことです。話を聞いてみると、このモーグリは私のもつ強い記憶を泉の中によみがえらせ、もう一度体験させることができるのだとか。

危険はないとのことで泉に入ってみたのですが、どうも怖い思いをした記憶ばかりよみがえるような……。それでも、当時の失敗を覚えていた私は、よりよい結果を導けるように行動できたのです。

Moogle Association　個人つきモーグリの秘密

報告書に書かれていた「同じ名前を名乗るモーグリ」は、各個人の行動記録と勲章授与の査定を執りおこなっている「個人つきモーグリ」である可能性が高い。彼らは職務の特殊性から自由を与えられているため、何をしようが協会では把握しきれないのだ。彼らがよみがえらせた記憶のなかでは、一度体験したハプニングを追体験できるらしく、そこで命を落とすことはないし、武器の威力や乗り物の速度を好きに調整できてしまう。この問題から、勲章制度の公平性について今一度議論が必要だろう。

▲過去に失敗したことを記憶のなかでやり直して勲章をゲット。なんとも幸せな話ではある。

COLUMN

観光写真を撮ろう！ 基礎編

押し入れの奥底で、カメラは眠ってませんか？　せっかくの旅ですから、風景、人、ときには魔物なんかも、撮りためて自分だけの旅行記を作りましょう。

撮り方簡単！　時代はワンタッチカメラ！

まずは写真の撮り方を覚えておきましょう。世界で売られているカメラは、基本的にどれも撮影方法は同じです。十字型のキーで方向を決めて、②と書かれたボタンでシャッターを切る。これだけです。ここで撮影した写真はカメラ内に一時保管されるだけですので、保存するならⒶと書かれたボタン、破棄して撮り直すならⒷと書かれたボタンを押しましょう。

ちなみに左手の指で押せるⓏと書かれたボタンを軽く押すと、カメラの方向を正面に戻せます。長く押すとズーム機能が働きますので、人の顔や遠くの建造物をアップで撮ることもできますよ。

風景は動きませんから、簡単に撮影できます。でも、あまりのんびりすると……。

魔物にでくわすことも。まあ、衝撃的な写真を撮るチャンスとも言えますが。

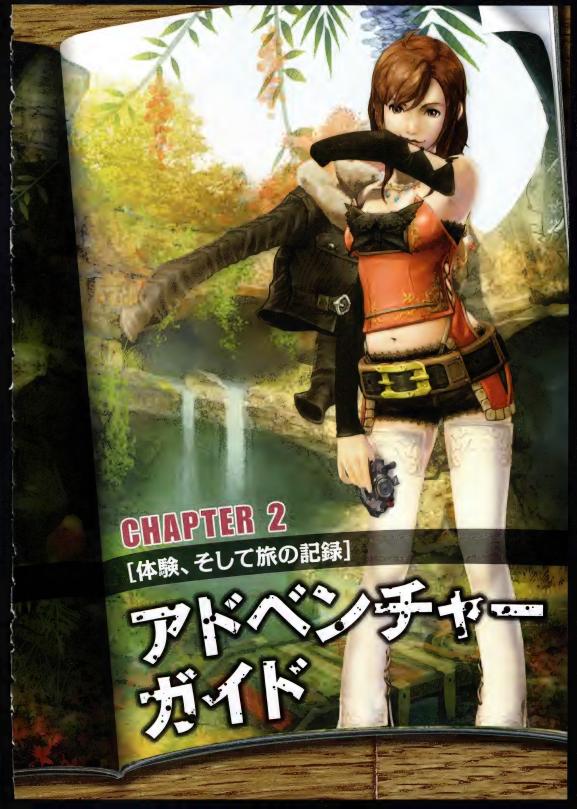
写真を保存するには「SDカード」というものが必要です。カメラとは別売りです。

保存した写真は「Wii」や「パソコン」といった機器で見ることができます。

魔物の呪い!?　霊障にご用心

この影はトンベリという魔物そのものです。なんでも、トンベリを倒せば倒すほど、写りこむ影の数も増えてしまうとか……。

写真撮影をしているとき、いや～な音とともに気味の悪い影が写ってしまったことはありませんか？　これは、かつて「シンレー写真」と呼ばれ恐れられていた写真です。しかし、近年の魔物研究の結果、トンベリという魔物の怨念であることがわかりました。恐ろしい写真ですが、解決法も判明しています。霊峰リベルゴーシュの修道院で、礼拝堂の聖水に浸かってください。これで怨念が消えるはずです。

CHAPTER 2
[体験、そして旅の記録]
アドベンチャーガイド

あるベアラーの軌跡

モーグリ協会が保管している、一冊の調査記録。そこに書かれていたのは、とあるクリスタルベアラーが世界の危機を救ったという、にわかには信じがたい内容だった。そのすべてを、今ここに明かそう。

4つのSCENEでつづられる世界を救う旅

調査記録は、飛空艇アレクシスの墜落事故からベアラーが世界を救ったとされるときまでを、4つのSCENEに分けてつづっている。1つのSCENEにはベアラーの行動記録と、道中で起こったハプニングの詳細、記録者の思い出が記されているようだ。この記録とまったく同じ旅をすることはないかもしれない。しかし、旅先で迷ったときに読めば、この記録からさまざまなヒントを得られることだろう。

調査記録の内容

行動記録

あるベアラーが実際に訪れた場所や、起きた出来事を記したもの。ただし、これはベアラーの行動のすべてではない。道中の寄り道などは後述の「思い出のアルバム」に記されている。

訪れた場所

そのSCENEで訪れた場所の名前と、各場所のつながりを表すもの。場所名に付けられた色の意味は下のとおり。また、つながりが矢印になっている部分は、崖などを飛び降りたため、前の場所に戻れなかったことを示している。

(青)	:何かしらの行動をした場所
(緑)	:目的地へ行くために通過した場所

旅の軌跡

あるベアラーの行動を実際の順番どおりに記録したもの。特筆すべき出来事があったときには、その内容もあわせて記録した。なお、出来事に付けられた色のうち、青と緑は「訪れた場所」と同様の意味。赤色のものは、ハプニング(プレイアブルイベント)を表す。なお、写真に右のマークが付いている場所は、該当するナンバーの勲章を取得した場所だ。 No.001

プレイアブルイベント

ベアラーが巻き込まれたハプニングの詳細と、同じようなハプニングに巻き込まれた場合の対処法を書き留めたもの。モーグリ協会から勲章をもらうための指針まで言及している。

概要

ベアラーが巻き込まれたハプニングの概要と、同様のハプニングが起きたときの対処法をまとめたもの。ここを読めば、ひとまずハプニングを切り抜けることはできるようになるだろう。

勲章アドバイス

ハプニングを華麗に切り抜け、勲章をもらうための立ち回り方を記したもの。

取得勲章

同様のハプニングが起きたときに、勲章をもらうための条件。さらに、銅、銀、金の各グレードの勲章をもらうための詳細な条件も掲載している。

思い出のアルバム

各SCENEでの記録者の思い出を書きつづったページ。おもに記録者の感想だが、そのときベアラーが身に付けていたものや寄り道した場所などは旅の参考になるだろう。

記録のまとめ

そのSCENEでのベアラーの行動を、記録者の感想も交えてまとめたもの。

寄り道の記録

旅の途中で寄り道した場所と、そこでベアラーがしたことの記録。「平定」というマークがついている場所では、通りがかりにすべての魔物を倒して瘴気ストリームを閉じていたようだ。

付けていたアクセサリ

そのSCENEでベアラーが身に付けていたアクセサリ。このぐらいのアクセサリを持っていれば、旅先で困らないはず。

記録者より…

俺はレイル。クリスタルベアラーだ……ポ。俺の記録を本に載せるなんて、物好きなやつもいたもんだな……ポ。って、モノマネするのも楽じゃないクポ！　この記録は、モグがあこがれているクリスタルベアラー・レイルのことを書いたものクポ。モグが記録したレイルの活躍が、君の旅の役に立ったらうれしいクポ！

レイルモーグリ

導かれた出会い

王国の参謀長ジュグランに、用心棒として雇われたクリスタルベアラーのレイル。彼は相棒ファイスとともに、飛空艇アレクシス号の護衛任務に就く。王国も間近となったそのとき、謎の魔物たちが突如現れた……。

訪れた場所

青:行動した場所 緑:通過した場所
→:一方通行だった場所

旅の軌跡

1. プレイアブルイベント1 ⇨P.046
→魔物を撃て!

2. プレイアブルイベント2 ⇨P.047
→アレクシス号危機一髪!

アレクシス号を守る

飛行中に魔物の大群と遭遇したが、備え付けの機銃で撃退に成功。安心したのも束の間、アレクシス号は謎のユーク族に動力源を奪われ、墜落の危機に瀕していた。レイルは舵をとり、アレクシス号を王都前になんとか不時着させる。

魔物を撃ち落とす!

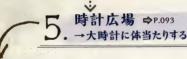
舵をとって峡谷突破!

3. 王都アルフィタリア ⇨P.092
→横断幕を吹っ飛ばす

王都アルフィタリアに到着

巨大な横断幕を吹っ飛ばして王都正門ホールに入ったレイル。あらたな仕事の話を聞くため、ファイスが待っている噴水公園通りへ向かう。

4. 王都正門ホール ⇨P.092

5. 時計広場 ⇨P.093
→大時計に体当たりする

大時計の再起動

シャトルに乗って噴水公園通りへ行こうとした矢先、物知りモーグリのスティルツキンから、大時計が故障していてシャトルが来ないという話を聞いた。「壊れた機械は叩けば直る」を信条にするレイルは、大時計を見上げると迷わず時計盤をつかんで体当たりを決めた。

次ページへ続く→

壊れた機械は叩けば直る!

→前ページから

6. シャトル中央ホーム ⇨P.093
→シャトルに乗る

シャトルに乗って噴水公園通りへ

シャトルのホームにたどり着いたレイルは、さっそく左側に停車していたシャトルに乗り込む。クァイスが待つ噴水公園通りまでの道のりは長くはないが、発車後、手持ちぶさたになったレイルはシャトルの前方にあるハンドルを勝手に操作して速度を切り替えてしまうのだった。

乗り込んだら車両なかほどへ

7. シャトル1番線ホーム ⇨P.094

ハンドルをいじってスピードアップ!

8. 噴水公園通り ⇨P.094
→いたずらフェレットをつかまえる

いたずらフェレットを捕獲

噴水公園通りに着くと、突如現れた白いフェレットにクリスタルアイドルを盗まれてしまった。飼い主の女の子と一緒に、逃げ回るフェレットを追いかけるレイル。なんとかクリスタルアイドルを取り戻したと思ったら、今度は飛空艇で知り合ったセルキーの女の子が駆け寄ってきた。

すばしっこいフェレット

9. プレイアブルイベント3 ⇨P.048
→逃避行

迫り来る王国兵たち

セルキーの女の子を助けるために王国兵を吹き飛ばし、女の子ともども追われる身になったレイル。2人はチョコボ車で王国兵から逃走するが、あやまって崖下へと転落してしまう。

間違えてトロい女の子を投げた!

追っ手を吹き飛ばす!

10. 断崖の洞窟 ➡P.116

→ゴブリン3体を倒す

行く手を阻むゴブリンとの戦い

崖下に落ちたレイルとセルキーの女の子・ベルは、帰り道を探して暗い洞窟へと入る。洞窟内で3体のゴブリンと遭遇したレイルは、手近な岩石や紫水晶、はたまたゴブリンたちをつかんでは投げ飛ばし、瞬く間に魔物を撃退。戦いを終えると、瘴気ストリームを閉じて洞窟の奥へ向かった。

ゴブリンをぶん投げる!

ミルラの結晶で体力アップ!

11. 地下遺跡 ➡P.117

ベルを追いかけて遺跡の奥へ

洞窟を抜けた先にあったのは古びた遺跡。お宝を求めて駆け出したベルを追い、レイルも奥へと向かった。内部は朽ちていたが、足場を跳び移ったり引力を使って身体を引き寄せたりして、どうにか最深部へ。途中にあった宝箱は、なぜかほとんど空っぽだった……。

引力を駆使して遺跡の深部へ!

次ページへ続く→

→ 前ページから

12. 幽霊都市内部 ⇨P.118

⇨P.118

デモンズウォールからの逃走

遺跡の最深部から落下した先には、2体の悪魔像が張り付いた壁のような魔物・デモンズウォールが待ち構えていた。迫りくるデモンズウォールから逃げつつも、レイルは矢印のついた扉をこじ開け、悪魔像の武器で扉の内部を突く。魔物は痛がっていたようだが勢いは止まらず、ついには通路の終点にある部屋へ押し出されてしまった。

大砲を引っこ抜く!

13. クリスタルの間 ⇨P.119

浮遊する足場を跳び移っていく

謎のユーク族が行なった儀式のせいか、突如無数のブロックが浮遊しはじめた。レイルはそのブロックを足場にして出口を探す。途中、足場のない場所があったが、光を放つブロックを引っ張り出すことで、あらたな足場を作れたようだ。ようやくたどり着いた出口らしき扉には、人型の模様が刻まれていた。レイルは何か思いついたらしく、引力で身体を引き寄せて扉に体当たりを試みる。

足場を引き出す

あやしい模様に体当たり!

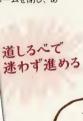
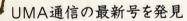
14. 旧レト水道 ➡P.125

ツタを使って段差越え

遺跡から脱出して、ベルと別れたレイル。天然の段差が行く手を阻んだが、紫の花が咲いたツタにつかまって、乗り越えていくことにした。

15. 東部開拓地 ➡P.126

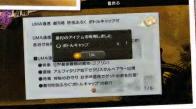
開拓地を荒らす魔物たち

旧レト水道で見つけた道しるべを頼りに東部開拓地にたどり着くと、空の向こうに瘴気ストリームを発見。レイルは暴れ回るスケルトンやキラーハウンドたちをつかんでは投げて退治していく。そして瘴気ストリームを閉じ、あらたな「ミルラの結晶」を得たのだった。

16. 奇岩の風穴 ➡P.126

UMA通信の最新号を発見

道の途中にあったスタンドには、魔物の情報を扱うUMA通信の最新号が置かれていた。特集や速報などをひととおり読み終え、ふろくを開けてみると素材の「ボトルキャップ」が付いていた。

ふろくも
楽しみ

次ページへ続く→

→前ページから

17. 橋の街 ⇨P.130

レバーを引けば扉が開く!

橋の街を探索

入口をはじめ、橋の街には無数のレバーが取り付けてあった。引いてみると近くにある扉が開いたので、中に入って宝箱を開けていく。しばらくして探索を終えたレイルは、シドが待つ工房へと向かう。いつもは景色のいい橋の街連結通路を通っていたが、先を急いでいるのか焼却炉用の裏道に入って近道をした。

焼却炉からシド工房地区へ

18. シド工房地区 ⇨P.130
→シドの工房に入る

旧知のシドと会う

シドの工房の扉は閉まっていた。入口付近にあったレバーを引いて中に入ったレイルは、シドが作ったスチームエンジンのテストを手伝い、話のついでにアクセサリの「アミュレット」を作ってもらう。ちょっとしたトラブルのあと工房から出ると、ファイスから「葡萄農園に来い」という手紙が届く。

扉を開けてシドと会う

19. 橋の街 ⇨P.130

20. 奇岩の風穴 ⇨P.126

21. 東部開拓地 ⇨P.126

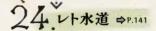
22. 旧レト水道 ⇨P.125

23. レト高原 ⇨P.136

24. レト水道 ⇨P.141

25. 葡萄農園 ⇨P.144

ファイスが待つ葡萄農園へ

旧レト水道へと戻ると、道をふさいでいた掲示板が撤去されていた。そこを通り、緑の広がるレト高原、清らかな水が流れるレト水道を駆け抜け葡萄農園へと到着すると、そこではジュグランとファイスがなにやら話しこんでいた。

26. ワイン蔵 ➡P.144
→ユーク族を捕まえる

謎のユーク族、みたび

またしても、あのヤカン頭（レイルがそう呼んでいた）と遭遇。とてもすばしっこく、レイル1人では触れることすら難しかったが、クァイスと挟み撃ちして3回ほどヤカン頭をつかむ。しかし、捕らえられず、結局裏口から逃げられてしまう。レイルもヤカン頭のあとを追い、裏口から森に出た。

クァイスと挟み撃ち

ランプにつかまって裏口へ

27. 忘れられた森 ➡P.147

森へ逃げるヤカン頭を追走

忘れられた森の奥深くへ逃げ込むヤカン頭。レイルはウロのそばにあったツタを上り、緑色に光る枝を次々と飛び移って、ひたすらヤカン頭を追走する。途中、コロコロムシやブルーマーなどの魔物が徘徊していたが、レイルの操る引力の前には、物の数ではなかった。

ウロに触れるとホタルがツタのありかを示した

28. プレイアブルイベント4 ➡P.050
→バハムートストライク

強大な召喚獣バハムート!!

ヤカン頭を追いつめたレイルたちは、不思議な空間に迷い込む。そこでヤカン頭が召喚したのは、伝説の召喚獣バハムート！ この巨体に引力は通じそうもない。レイルは近くにあったさびた剣を拾い、果敢に戦いを挑む。

SCENE2へ

➡P.052へ続く

プレイアブルイベント1

魔物を撃て!

機銃で狙いをつけて、空中を飛び交う魔物（ズー）を撃ち落とそう。機銃の弾切れはないので、連射したまま狙いだけ調節すればOKだ。こちらが攻撃されて倒されることもないため、安心してズーを撃ちまくろう。

なお、虚空の辺縁から再挑戦するときは機銃の性能を変更でき、威力は半減するが照準が広がる「当てやすいが小ダメージ」や、連射は遅いが威力が4倍になる「大ダメージだが連射が遅い」を選べるようになる。

濃い紫色で一回り大きなズーはボスだ。かなり耐久力が高いので倒しにくい。

機銃の性能は3種類から選べるようになる。すぐにズーが飛んでくるので、早く選びたい。

勲章アドバイス 目的の勲章に合わせて機銃を選ぶ

ズーは全部で72匹出現し、そのうち非常に体力の多いボスが1匹出現する。一度にすべての勲章を狙うのは難しいので、取得したい勲章を絞って、それに合わせて機銃の性能を選ぶといいだろう。勲章＜魔物ボス撃墜＞を狙うなら、「大ダメージだが連射が遅い」にしてボスを集中攻撃。＜パーフェクトシューター＞を狙うなら、「当てやすいが小ダメージ」にしたうえで、2人で協力して挑戦するのがオススメだ。

＜魔物ボス撃墜＞を狙うとき

ボスの出現と同時に攻撃を始め、倒すまで狙いつづけよう。ほかのズーはすべて無視してボスに集中だ。

＜パーフェクトシューター＞を狙うとき

ボスが初めて現れるまでには36匹のズーが出現する。なお、ボスにも攻撃しないとズーの出現数が減るので、ボスだけが見えているときはボスを攻撃しておこう。

再びズーが出現しはじめて、レイルがボスに体当たりされるまでの間には、17匹のズーが出現。

レイルが体勢を立て直してからは、18匹のズーが出現。すべて倒していれば勲章取得だ。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
002	魔物ボス撃墜	巨大な魔物（ボス）を撃墜する
011	パーフェクトシューター	ボス以外のすべての魔物（71匹）を撃墜する
012	凄腕ガンナー	魔物を一定数以上撃墜する 銅：40〜49匹／銀：50〜59匹／金：60匹以上

プレイアブルイベント2

アレクシス号危機一髪!

動力を失ったアレクシス号を操縦し、峡谷の壁にぶつからないように飛行しよう。アレクシス号は舵を切ると左右に旋回するが、曲がり方はゆるやか。そのため急カーブをいきなり曲がることはできないので、早めの旋回を心がけよう。なお、虚空の辺縁から挑戦するときは、飛行速度を11段階から選べるようになる。

勲章アドバイス 速度を調節して勲章取得をめざせ!

一度も壁にぶつからずにゴールすると取得できる勲章<ベストパイロット>をめざすなら、最も遅い5の飛行速度で挑もう。<ベストパイロット>を取得できたら、飛行速度を6以上にして一度も壁にぶつからずゴールすれば、勲章<世界新記録>も取得できるはずだ。また、勲章<スピードレーサー>で金を狙う場合は、飛行速度を最速の15にして、できるだけ壁をよけつつゴールをめざすといい。

最初の速度は10。「もっと速く」や「もっとゆっくり」を選ぶたびに1段階ずつ速度が変化する。

ルートMAP

START

GOAL

左に大きく旋回

スタートしてからクァイスが2回ほど橋を壊してくれたあとに、左への急カーブが訪れる。この地点にさしかかったら左に舵を切りっぱなしにして、ぶつからずに旋回できるようにしよう。

洞窟に入ったら徐々に右に

薄暗い洞窟の中は緩やかな右カーブになっている。少しずつ右に旋回をして峡谷の中央をキープしよう。ここを抜ければゴールは目前だ。

橋が壊れたらすぐに右へ

水上に出てすぐにクァイスが橋を破壊する場所がある。橋が壊れたあとはすぐに右カーブになっているので、内側の壁に注意して右に旋回だ。

柱の右を飛ぼう

峡谷の中央に石の柱があり、その先は右カーブになっている。飛行速度が速いなら柱の左側、遅いなら柱の右側を抜けるとスムーズに曲がれる。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
005	世界新記録	一度も壁にぶつからずに自己最短記録を更新してゴールする
015	ベストパイロット	一度も壁にぶつからずにゴールする
025	スピードレーサー	一定時間以内にゴールする　銅:111秒～115秒／銀:106秒～110秒／金:105秒以下

プレイアブルイベント3

逃避行

セルキーの女の子が操縦する荷車付きのチョコボに乗り、追跡してくる王国兵を振り切るのが目標。追っ手となるのは、チョコボ騎兵、チョコボ弓騎兵、魔晶バイク、魔晶アーマーの4種類で、いずれも徐々にこちらに近づきながら攻撃してくる。レイルの引力が届く距離になったら素早くつかんで吹き飛ばし、できるだけ接近されないようにしよう。なお、逃走中には追っ手以外にもつかめるものが出現する。それらをつかんで引っ張ると追っ手をまとめて撃退できることもあるので、発見したら利用してみるといいだろう。

2回以上体力がなくなって失敗した場合は、「諦めます」という選択をして先に進むこともできる。

集中力や射程距離が高いと追っ手を倒しやすい。虚空の辺縁から挑戦するときには能力を上げておこう。

チョコボ騎兵たちの追撃を阻止しよう

チョコボ騎兵とチョコボ弓騎兵は1回、魔晶バイクは2回、魔晶アーマーは20回ほど吹き飛ばせば撃退できる。チョコボ騎兵以外の追っ手は遠くから矢や弾を連発してきて、倒さずにいると何回も体力を奪われてしまうので優先して狙おう。また、チョコボ騎兵に密着されるとつばぜり合いになり、負けると体力を奪われる。早めに振り払いたい。

逃走時のポイント

つかんで利用しろ!

密着された!

振り払って落とせ!

つかんで吹き飛ばせ!

勲章アドバイス　集中力と射程距離を上げて挑戦

魔晶アーマーがかかわる勲章<新兵器?確認>と<新兵器破壊>は、虚空の辺縁からの挑戦で狙うといい。というのも、魔晶アーマーはほかの追っ手を約40体撃退しないと出現しないうえ、20回ほど衝撃を与えないと倒せない。こうした条件をスムーズに満たすには、追っ手をより素早くつかめるように、アクセサリで集中力と射程距離を上げる必要があるからだ。両方の能力を最大まで上げてから挑戦しよう。

逃避行の流れ

START

最初の追っ手はチョコボ騎兵だ。接近される前に吹き飛ばしてしまおう。

柱をへし折る!

女の子の掛け声とともに、「倒せそうな柱」が光っている。つかんで柱を引き倒せ!

橋を落とす

柱のときと同様に、掛け声を合図に「落とせそうな橋」をつかんで落とす。

岩をつかんでターン!

正面に壁が接近したときは、左側の「支えになる岩」が光っている。つかんで引っ張り、馬車を急ターンさせよう!

魔晶バイクが登場

チョコボ騎兵たちを30体ほど撃退すると、魔晶バイクが出現しはじめる。

GOAL

魔晶アーマーを倒せ!

魔晶アーマーをつかんだら射程距離外になるまで衝撃を与えつづけろ!

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
010	新兵器破壊	魔晶アーマーを破壊する
020	新兵器?確認	魔晶アーマーをつかんで投げようとする
030	魔晶バイク破壊	魔晶バイクを破壊する
039	橋破壊者	落とせそうな橋を破壊する
040	柱破壊者	倒せそうな柱を破壊する
050	岩つかみ	支えになる岩をつかんで馬車を方向転換させる

プレイアブルイベント4

バハムートストライク

謎のユーク族が召喚したバハムートとの手に汗握る大バトル。戦闘は前半と後半に分かれていて、それぞれ戦い方が大きく変わる。どちらの場合も、バハムートを吹き飛ばそうとしても意味はないので覚えておこう。なお、前半に登場するゴブリンを倒すと、「回復の結晶」を落とすことがある。体力が減ってきたら倒してみよう。

バハムートストライクの流れ

前半戦　さびた剣を3カ所に突き刺そう

前半戦はさびた剣をバハムートに投げつけて戦う。さびた剣は地面に落ちているか、ゴブリンが持っている。さびた剣を持っているゴブリンはキラキラと光っているので、吹き飛ばして奪い取ろう。さびた剣を拾ったら、バハムートの左足→胴体→首の順に突き刺せばOKだ。1回突き刺すごとにバハムートは羽ばたいて炎で攻撃してくるので、地上に戻ってくるまで端に逃げるといい。

後半戦　尻尾のゲイ・ボルグを利用してトドメ

後半戦が始まったら、飛び回るバハムートに狙いを定め、つかんで飛び移ろう。バハムートの身体につかまったら、前半戦で突き刺したさびた剣をつたって、首から胴体、左足へと移動していく。さびた剣は光っているので、そこを狙って順に飛び移っていけばいい。最後は尻尾にある鋭い槍「ゲイ・ボルグ」へと飛び移り、それをバハムートの胸もとに投げつけてトドメを刺すのだ。

勲章アドバイス　＜バハムートフライヤー＞は初挑戦時に取得

虚空の辺縁からは前半戦しか挑戦できないため、後半戦でのみ取得できる勲章＜バハムートフライヤー＞は初挑戦時にしか狙えない。取得するには、バハムートの口元にある光をつかんだまま動かずに待っていればOK。30秒経つ前に飛び移ると、取得失敗になるので注意しよう。

バハムートに引っ張られたら、30秒以上つかまりっぱなしで空中遊泳だ！

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
115	ライトニングレイル	一定時間以内に前半戦をクリアする 銅:151秒～180秒／銀:121秒～150秒／金:120秒以内
105	バハムートフライヤー	後半戦でバハムートに30秒以上引っ張られたあと、飛び移る

Memories

思い出のアルバム SCENE 1

レイルの“寄り道”も、しっかりこっそり記録したクポ! レイルはセルキーの女の子・ベルをちょこっと助けたせいで、王国から指名手配をされてしまったクポ。しかも、クァイスに呼ばれてヤカン頭のユーク族を追わなきゃいけないはずなのに、あっちでお宝を探したり、こっちで釣りを楽しんだりと、ずいぶんお気楽に遊んでいたクポ。でも、そこがレイルらしい……ポ?

橋の町にて

財宝のありかが示された写真を見てたポ。あわてて旧レト水道へ行ったけど、場所わかってるクポ?

レト水道にて

レト水道にあった洞穴の奥で、上を見ている男の話を聞いてたクポ。この人、ロープを上っても洞窟の先に進んでも外に出られるのに何やってるクポ?

東部開拓地にて

瘴気ストリームを見つけて、一生懸命戦ってたクポ。骨を持ち上げたらキラーハウンドになつかれて困っていたポポ(笑)。

時計広場にて

リルティのおじいさんが持ってる新聞をいただきクポ! でも読んでる途中で引っぺがすなんてちょっと乱暴すぎるクポ!!

SCENE1の最後に付けていたアクセサリ

レト水道にて

クラヴァットの釣り師と釣り勝負してたポ。小物のアナガチばかりで、しょぼい釣果だったポ。

SCENE 2

それぞれの思惑

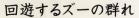
地下遺跡に眠る巨大な魔晶石は、クリスタルアイドルに封じられていた魔晶力を吸い取り、再生を始めた。その裏で暗躍するユーク族を追い、バハムートをも退けたレイル。彼の運命が大きく動きはじめていた。

訪れた場所

青:行動した場所　緑:通過した場所
→:一方通行だった場所

旅の軌跡

1. 存在と不在の狭間 ➡P.199

回遊するズーの群れ

異空間に投げ出されると、そこには以前に飛空艇を襲った魔物・ズーの群れがいた。レイルはズーにつかまり、スケルトンたちを倒しながら点在する足場を渡っていく。しばらく進むと、遠くに怪しい建物が見えた。先端の足場にうまく着地したレイルは、暗い通路の先でユーク族を追い詰める。

建物がある足場へ

2. 拒絶の滝 ➡P.158

3. セルキーズギルド ➡P.152

船に造られたセルキーのアジト

元の世界に戻ったレイルは、足を滑らせて滝に落ちたクァイスを追って、拒絶の滝を下っていく。たどり着いた先はクァイスの故郷、セルキーズギルドだった。惜しくも取り逃した謎のユーク族の情報を得るため、レイルは船内にいるギルドマスターのバイガリを訪ねた。

4. ギルド船内・通路 ➡P.153

スティルツキンが道を教えてくれた

5. ギルド船内・大広間 ➡P.153
→バイガリに会う

バイガリとの面会

バイガリにユーク族のことを聞くと、情報の見返りにセルキートレイン用の新しいエンジンを要求された。どうやら、今のエンジンは王国に回収されてしまうらしい。シドが開発しているスチームエンジンのことを提案するも、バイガリは断固拒否。仕方なく、レイルはセルキートレインに乗って王都へ戻ることにした。

6. ギルド船内・通路 ➡P.153

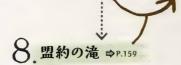
次ページへ続く→

→前ページから

7. セルキーズギルド ⇨P.152

8. 盟約の滝 ⇨P.159

ロープをつたって盟約の滝へ

船内を出てスティルツキンの話を聞いたレイルは、たいまつの間に張られたロープをつたって盟約の滝へと向かう。どうやら盟約の滝を下って進んでいけば、セルキートレインの駅があるコスタ・ファギータに行けるようだ。

ロープをつたって滝を下って

大きな旗が目印

吊り橋をつかむと上れる

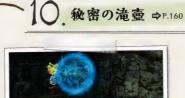
9. 満ち潮の入り江 ⇨P.156

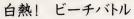
秘密の滝壺の入口は洞穴

切り立つ岩が足場となる満ち潮の入り江。そこには、サハギンやエレキクラゲなど水棲の魔物が徘徊していた。魔物を倒しながら探索を続けるレイルは、岩肌にかかる大きな旗を発見し、その下にある洞穴に入っていった。

10. 秘密の滝壺 ⇨P.160

カギをなくしたモーグリ

素材屋のオーナーが、カバンのカギをなくして困っていた。レイルはキラキラと光る地面からカギを引っ張り出すと、素材屋のオーナーにカギを投げ渡す。ついでにちょっと売り物をのぞいたが、めぼしいものはなかったようだ。

11. コスタ・ファギータ ⇨P.161

12. プレイアブルイベント5 ⇨P.059
→ビーチバトル

白熱！　ビーチバトル

コスタ・ファギータにて、友達とバカンスを楽しむベルを発見。そのスキに更衣室に近づき、ベルが隠しているクリスタルアイドルを探すことにしたレイル。すると、セルキーのオルガと口論するベルの怒鳴り声が聞こえてきた。どうやら、10年ほど前に流行ったビーチバトルで縄張りをかけた勝負が始まるようだ。

更衣室に近づこう

こっそりベルの手助け

13. コスタ・ファギータ ⇨P.161
→セルキートレインに乗る

セルキートレインで王都へ

ベルからクリスタルアイドルをもらう作戦は残念ながら失敗。気を取り直して、駅にある工房で「鉄のお守り」と「鉄の耳飾り」を作ってもらったレイルは、王都に戻るべくセルキートレインに乗り込む。車掌に行き先を告げると、セルキートレインは王都ー草原駅へ向けて発車した。

アクセサリを新調

14. プレイアブルイベント6 ⇨P.060
→脱出！　王都急行

ピンチ！　トレインからの脱出

以前王都で会ったリルティの女の子と再会し、楽しい旅になると思われた矢先、列車が急停止。王国兵の巡回だ！　指名手配中の身であるレイルは、モーグリが押すワゴンに隠れつつ、王国兵の厳しい監視のなか脱出を試みるのだった。

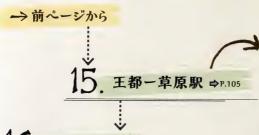
慎重かつ大胆に

次ページへ続く→

→前ページから

15. 王都ー草原駅 ⇨P.105

王都ー草原駅に到着

王国兵の突然の巡回は、ベルの密告によるものだった。王国兵の目を避け、なんとか王都まで戻ってきたレイルは、クァイスに呼ばれて王立図書館へ向かうことにする。たしか、王立図書館へは専用のシャトルが出ていたはず。それを思い出したレイルは、王妃の庭を抜けてシャトル中央ホームをめざす。

16. 王妃の庭 ⇨P.106

17. 王都アルフィタリア ⇨P.092

18. 王都正門ホール ⇨P.092

駅を出て右手へ

19. 時計広場 ⇨P.093

レアな素材を売っていた

王立図書館への階段の踊り場で、素材屋に立ち寄る。そこには「アンティーク」などと並んで、レアな素材の「鉄道模型」も売られていた。その値段はなんと12000ギル。いつかきっと……と、レイルは小声でつぶやいていた。

20. シャトル中央ホーム ⇨P.093
→シャトルに乗る

21. シャトル3番線ホーム ⇨P.096

高価な素材だ!

22. 王立図書館 ⇨P.096
→クァイスに会う

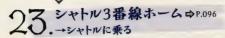
図書館ではお静かに

クァイスが待つ図書館の温室に急ぐレイル。「走るなクポ!」と、図書館を管理する司書モーグリの怒声が聞こえたが、そんなことは気にせず温室へ。王国の少佐になったクァイスと再会したレイルは、彼にバイガリとの交渉をまかせ、シドに会うため橋の街をめざす。

展示品を壊さないように!

温室の扉を開こう

シャトルで寄り道

シャトルに乗ったレイルは、何を思ったのかハンドルを操作しはじめた。行き先を飛空艇ドックに変更して宝箱を開けていたかと思うと、今度は王立競技場でケッカバウに参戦。時間を忘れてボールを蹴りまくっていた。ひとしきり遊んだレイルは、再びシャトルに乗って中央ホームへと向かう。

24. シャトル中央ホーム ⇨P.093

25. 時計広場 ⇨P.093

ハンドルで行き先を変更

26. 王都正門ホール ⇨P.092

27. 王都アルフィタリア ⇨P.092

レンタルチョコボに乗る

駅から桜の関所の方へ向かうと、クァイスからの手紙が届いた。内容は「バイガリを王都ー草原駅に呼ぶから、スチームエンジンを駅まで持ってきてほしい」とのこと。手紙を読み終えてふと横に目をやると、レンタルチョコボがこちらを見ている。さっそうとチョコボにまたがったレイルは、桜の関所とチョコボサーキットを経由して、シドの工房をめざすことにした。

28. 王妃の庭 ⇨P.106

29. 王都ー草原駅 ⇨P.105

30. 桜の関所 ⇨P.111

31. チョコボサーキット ⇨P.112

穴掘りしてみる

32. 旧レト水道 ⇨P.125

ちょっと高価なお買い物

チョコボサーキットから旧レト水道に入ったところで、レイルはいったんチョコボを降りた。最近開店したらしい宝石店で、体力が勝手に回復するという便利なアクセサリ「締めつけ指輪」を売っていたのだ。ちょっと高価な買い物だが、今後を考えて購入したようだ。

33. 東部開拓地 ⇨P.126

次ページへ続く→

→前ページから

34. 奇岩の風穴 ⇨P.126

35. 橋の街 ⇨P.130

36. シド工房地区 ⇨P.130
→シドの工房に入る

37. 橋の街 ⇨P.130

38. 奇岩の風穴 ⇨P.126

39. 東部開拓地 ⇨P.126

40. 旧レト水道 ⇨P.125

41. チョコボサーキット ⇨P.112

42. 桜の関所 ⇨P.111

43. 王都ー草原駅 ⇨P.105

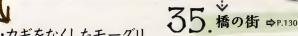
44. 王妃の庭 ⇨P.106

45. 王都アルフィタリア ⇨P.092

46. 王都正門ホール ⇨P.092

47. 時計広場 ⇨P.093
→アルテアに会う

SCENE3～

⇨P.064へ続く

続・カギをなくしたモーグリ

紋章屋をのぞこうとモーグリに近づくと、このオーナーもカギをなくしたらしい。カギは橋の街方面に少し進んだ場所に埋まっていたので、引っ張り出してモーグリに渡す親切なレイルであった。

カギを発見！

アルテアの思惑

レイルを時計広場に呼び出したアルテアとは、前に噴水公園通りやセルキートレインで会ったリルティの女の子だった。癒しの力を持つベアラーを探している……決心のすえレイルに相談したアルテアだったが、当のレイルは彼女の覚悟を冗談半分に受けとってしまう。そして、買い物をしている間にアルテアを見失ってしまうのだった。

プレイアブルイベント5

ビーチバトル

ビーチバトルは狭いステージの上でお尻をぶつけ合って、相手を海に落とした方が勝ちとなるゲーム。離れた場所から引力でこっそり手助けをして、ベルを勝たせてあげよう。ベルを勝たせるには、対戦相手のオルガに青いビーチボールなどが3回当たるまで待ち、よろめいたところを引っ張ればOK。逆に、ベルにビーチボールなどが3回当たってよろめいてしまった場合は、落ちる前に引っ張り上げてあげよう。なお、火球に当たるとベルが1発でよろけるほか、長時間勝負がつかないとシャチが現れてベルが負けてしまう。

「今がチャンスだ!」と感じたら、素早くオルガをつかんで引っ張り、海に落とせ!

勲章アドバイス　ベルへの妨害をブロックしよう

取得できる勲章のうち、最も難しいのは<ガーディアンエンジェル>だ。右上や左上から飛んでくるビーチボール、ヤシの実、火球をすべて吹き飛ばしてベルを守るのが基本。できれば、青いビーチボールは吹き飛ばさずにオルガに当て、オルガがよろめいたらすかさず引っ張って落とすといい。1人で取得するのが難しければ、2人で協力して右上と左上を分担して守るのもオススメだ。

また勲章<海洋学者>に関係する海洋生物は、スタート直後は3つのウニだけしかいない。残りの4種はカメ→タコ→メカジキ→イルカの順に出現するので、それぞれつかんで投げよう。そのほか、勲章<勝利の報酬>は初挑戦時しか取得できないので、ぜひ初回で取得したい。

ビーチバトルに登場するもの

海洋生物
ウニ
タコ
カメ
メカジキ
イルカ

障害物

浮き輪
上に引っ張るとアルテミシオンにすっぽりはまるかも?

アルテミシオン

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
083	海洋学者	ウニ×3、カメ、タコ、メカジキ、イルカをすべてつかんで投げる
092	グレートウォール	飛んでくる赤や青のビーチボール、ヤシの実、火球を各1回以上ブロックし、かつ合計で一定回数以上ブロックする 銅:10回～19回／銀:20回～29回／金:30回以上
093	勝利の報酬	ベルを勝たせる ※1
103	ガーディアンエンジェル	飛んでくるビーチボール、ヤシの実、火球をすべてブロックしてベルに何も当てさせない
104	輪投げキング	桟橋にある2つの浮き輪をアルテミシオンにはめる

※1 虚空の辺縁から挑戦した場合は取得できない。

プレイアブルイベント6

脱出!　王都急行

レイルを捕まえるために列車に乗り込んできた王国兵をかわして、セルキートレインからの脱出を図ろう。車両は全部で5つあり、複数の王国兵が監視している。いずれの車両でも、王国兵がよそ見しているときに移動すれば見つからずに進むことが可能だ。ちなみに何回発見されても失敗にはならないが、大半は王国兵に見つかるごとにスコアが−100されてしまう。

レイルの方を向いてないタイミングで移動すれば王国兵に見つからない。

勲章アドバイス　高得点をめざして進んでいこう

ここで取得できる勲章は全部で4つあるが、1回の挑戦ですべてを取得することもできる。いっぺんに全部取得したいなら、一度も王国兵に見つからないようにして各所でスコアを稼ぎつつ、できるだけ短時間でゴールにたどり着けばいい。なお、勲章<シークマスター>の金を取得したい場合は、最後の5両目に6分ほどで到着するのが目安になる。

タイマーが出現した場合は制限時間があるので、素早く行動しよう。

高得点で脱出するためのポイント

1両目

2両目へ

START

1. ワゴンに隠れて進む

ワゴンに隠れて移動すれば、王国兵がこちらを向いていても見つからずにすむ。ワゴンが来る前に王国兵が後ろを向くので、そのタイミングから移動を始めるといい。

2. ワゴンへの体当たりは厳禁

モーグリが押すワゴンに横から体当たりすると、ワゴンが倒れて王国兵に見つかり、スコアが−1000される。さらに、1両目の最後でカードが取れず、5両目でも近道を使えなくなってしまう。

3. 木箱を動かしてカードを入手

制限時間内に木箱を動かして扉をふさぎ、落ちているカードを入手しよう。時間内に間に合えばスコアが+1000される。ちなみにモーグリのワゴンを倒している場合は、木箱を動かすと+1000されるがカードは拾えない。

2. 宝箱を開ける

車両の途中でボールを蹴って王国兵を倒していると、開かない宝箱に困っている男のお手伝いができる。宝箱を開けるとスコアが＋1000されるのだ。

1a. ボールを蹴り飛ばそう

ボールで遊んでいる男の子の先に王国兵がいる。男の子の足もとにボールがあるときを見計らい、つかんで蹴り飛ばそう。制限時間内に成功すれば王国兵を倒してスコアが＋1000される。

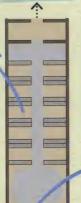
1b. 男の子を投げると減点される

ここではボールの代わりに男の子を投げても王国兵を倒せるが、スコアが－1000されてしまう。そのうえ、3両目でもアクシデントが発生するようになるので、男の子を投げるのはやめておこう。ちなみに、制限時間が過ぎてしまった場合も、男の子を投げたときと同じ結果になる。

3両目

2両目から

2. さわぐ男の子

2両目で男の子を投げるか、時間切れで王国兵に見つかっていると、ここでアクシデントが発生。レイルを見てさわいでいる男の子に気がついた王国兵が近づいてきて、スコアが－1000されてしまう。

1. 必ず右に行こう

3両目に入ってすぐに左右のどちらに行くか選ぶことになる。このときは必ず右に行くこと。左に移動すると立ち話をする女の子にぶつかり、スコアが－100されてしまうのだ。

4両目

3. カードを渡す

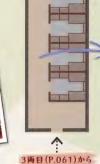
1両目の最後でカードを拾っているなら、それを男に手渡してスコアが＋1000される。ちなみに、ここまで大きな減点がなかった場合は、この時点でトータルスコアが9999になっているはずだ。

2. 棚の上に隠れよう

前方から王国兵が見回りに来る。素早く右に移動して客室の中へ入ったら、すぐに上へ移動して棚の上に隠れよう。成功すればスコアが＋1000される。なお、客室に入るのが遅れるとスコアが－100、棚の上に隠れるのに失敗した場合は－1000と大きく減点される。

1. 風船を取ってあげる

男の子に風船を取ってあげよう。時間内に成功すればスコア＋500だ。時間切れになるとスコアが－500され、ブーイングの嵐を受けてしまう。

5両目

1a. ワゴンに隠れてクリア

1両目でモーグリのワゴンを倒していない場合は、5両目の最初で右側に来た方が断然お得。モーグリたちの会話を聞いたあと、左→右と素早く移動するとワゴン内に隠れて進むことができ、簡単に5両目をクリアできるのだ。

1b. 王国兵の注意を引こう

5両目に入って左に移動した場合は、ワゴンを右に動かして王国兵をこちらに引きつけたあと、ワゴンを中心に見つからないように時計回りに移動すればやり過ごせる。その次に正面の扉から出現する2人目の王国兵は、向きが変わらない。左上にある赤い風船を動かすとしばらく風船の方を向くので、その間に移動してやり過ごそう。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
110	シークマスター	一定時間以内に脱出する　銅:9分～10分／銀:8分～9分／金:8分以下
119	ステルスマスター	スコア9999で脱出する
120	ステルスワーカー	一定以上のスコアで脱出する　銅:5000～6499／銀:6500～7999／金:8000以上
130	ハイドマスター	一度も衛兵に見つからずに脱出する

Memories 思い出のアルバム SCENE 2

レイルは見失ったヤカン頭の情報を知るために、おっかないバイガリと交渉してたポ。王国の少佐になったクァイスも協力してくれてるし、セルキートレインの運転再開は確実クポね。飛んでついていくのは疲れるから、ありがたいクポ。そういえば、レイルってぶっきらぼうで、がさつな感じがしていたけど……困ったモーグリを助けたりもしてたし、本当は優しいクポ？

チョコボサーキットにて

簡単とか言ってたけど何回もやられてたポ。キョウコツが合体してガシャドクロになると、手がつけられないクポ。

セルキーズギルドにて

セルキーズギルドにあったロープの上をずっと走ってたクポ。すごいバランス感覚、あこがれるクポ〜。

満ち潮の入り江にて

タコの巣を引っ張ったらギルが出たクポ! 調子に乗って引っ張ってたらタコに体当たりされてたポポ。

コスタ・ファギータにて

離れ小島に出現した魔物を倒してたポ。いつ間欠泉が吹き上がるかとドキドキしてたみたいだけど、大丈夫だったポ。

桜の関所にて

リルティの老婦人と競うようにして桜の花びらを集めてたポ。意外とロマンチックな面もあるクポ?

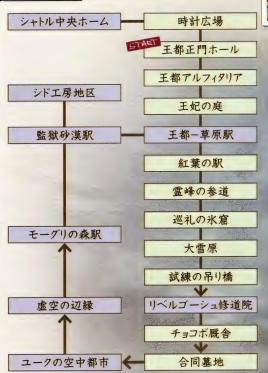
SCENE 3

明かされる真実

途絶えてしまったユーク族の手がかりをつかむため、バイガリに要求されたセルキートレインのエンジンを求めて奔走したレイル。王国兵の厳しい監視をくぐり抜け、ついにセルキートレインの運行再開にこぎつけた。

訪れた場所

青:行動した場所　緑:通過した場所
→:一方通行だった場所

旅の軌跡

1. 王都正門ホール ⇨P.092
2. 王都アルフィタリア ⇨P.092
3. 王妃の庭 ⇨P.106
4. 王都ー草原駅 ⇨P.105
→紅葉の駅を選んでセルキートレインに乗る
5. セルキートレイン ⇨P.204
6. 紅葉の駅 ⇨P.166
7. 霊峰の参道 ⇨P.172
8. 巡礼の氷窟 ⇨P.175

セルキートレインで紅葉の駅へ

雪原方面でユーク族の目撃情報があったという情報を得たレイルは、運行を再開したセルキートレインに乗り込み、雪原に近い紅葉の駅をめざす。列車が発車すると、レイルは車掌に「到着まで待てない」とわがままを言って、到着を早めてもらっていた。

すぐに到着!

ゴブリンサムライ現る!

霊峰の参道の途中で、袈裟をかぶった奇妙なゴブリンに襲われる。刀を持つこのゴブリンは、どうやら泥酔夢幻流という剣技の使い手のようだ。レイルは付近に転がる火薬の詰まった樽をいくつもぶつけて、ゴブリンサムライを撃退。あらたな「ミルラの結晶」を入手すると、雪原へとつながる巡礼の氷窟へと進んだ。

ランプをつたって上へ

氷窟の中は魔物の気配に包まれ、先に進むための道は氷にふさがれていた。困り果ててあたりを見回したレイルは、頭上に導きのランプを発見する。それに飛び移って上へと進み、アーリマンなどの魔物が徘徊する広場を抜けると、吹雪の音とともに大雪原が見えてきた。

導きのランプをつたって上へ

氷上はツルツル!

次ページへ続く→

→前ページから

9. 大雪原 ⇨P.179

強敵キングベヒーモス！

大雪原でひときわ大きな魔物に遭遇する。それは巨大な棍棒を軽々と振り回す、キングベヒーモスだった。近づけば危険なことは容易に想像できる。慎重に様子をうかがっていると、キングベヒーモスが雄叫びをあげて小隕石を降らせてきた。ポジティブなレイルはこれをチャンスだと考え、地面に落ちた小隕石をつかんでキングベヒーモスに投げつけ、見事に撃退したのだった。

小隕石を
投げつける！

10. 試練の吊り橋 ⇨P.179

11. リベルゴーシュ修道院 ⇨P.182

→ユーク族を捕まえる

姿を隠したユーク族

ユーク族の逃げ込んだ先は、クラヴァットの聖地であるリベルゴーシュ修道院。ユーク族はフードをかぶった巡礼者の中にまぎれてしまい、遠目では誰がユーク族なのか見分けがつかない。クァイスとともに手当たりしだいフードをめくるが、見つけては逃げられるの繰り返し。ようやく礼拝堂に追い詰めたと思いきや、そこにいたのは王国の追跡から逃げまわっていたベルであった。

ユークは
どこだ！

見つけた！
と思ったら……

天井のランプを
使って扉の先へ

12. チョコボ厩舎 ⇨P.183

燃えさかるチョコボ厩舎

ベルと別れクァイスと話していると、遠くで女性の悲鳴が響く。悲鳴の聞こえた方へ向かうと、チョコボ厩舎が火の渦に飲み込まれていた。レイルは天井にあるハリをつたって燃えさかる厩舎を奥へと進んでいく。

ハリをつかんで炎を越える

13. 合同墓地 ⇨P.183

14. プレイアブルイベント7 ⇨P.070 →死闘! ファイアベアラー

死闘! 師匠(?)との一騎討ち

厩舎を抜けて合同墓地に着くと、炎を操るベアラー・ブレイズが、ベルを捕まえようとしていた。昔の相棒だったブレイズの執ような攻撃をかわし、引力で対抗するレイル。幾度かの応酬のあと、軍配はレイルにあがった。

引力と炎の対決

15. プレイアブルイベント8 ⇨P.072 →チェイス・で・チョコボ

黒チョコボでユーク族を追跡

合同墓地でユーク族と再び遭遇するも、またしても逃げられてしまった。今度こそ見失うまいと、レイルは近くにいた黒チョコボに飛び乗り、気流が吹き荒れる渓谷に飛び出していった。

気流をかわせ!

16. プレイアブルイベント9 ⇨P.073 →目覚めた巨獣

ユーク族とともに大逃走!

ユーク族とともにジュグランに追いつめられたレイル。一度は難を逃れ、アミダテリオンと名乗ったユーク族と一時休戦を約束するが、そこに戦闘機に乗ったジュグランと鋭い爪を持った巨獣が襲いかかってきた。

雪原を爆走!

次ページへ続く→

→前ページから

17. ユークの空中都市 ➡P.200
→ワープポイントに入る

ユーク族が暮らす空中都市

アミダテリオンが傷を癒す間、ユークの空中都市を散策するレイル。壊れた通路を飛び越え、この地で暮らすユーク族と話していると、そのうちの1人がアミダテリオンの部屋へ戻る方法を教えてくれた。レイルは緑に光る球を飛び移って、ワープポイントに向かう。

18. 虚空の辺縁 ➡P.202
→泉の守り人と話して泉に飛び込む

泉に飛び込んでモーグリの森駅へ

ついにレイル本人と会うときがやってきた。この泉がもつ魔力があれば、レイルの記憶をよみがえらせて過去の出来事を再体験させてやることができる。レイルは記憶の再体験を試したあと、泉の守り人とも話して、モーグリの森駅が映し出された泉に飛び込んでいった。

泉から元の世界へ！

19. モーグリの森駅 ➡P.148
→監獄砂漠駅を選んでセルキートレインに乗る

セルキートレインで監獄砂漠駅へ

不思議な泉からモーグリの森駅にたどり着いたレイルは、久しぶりにシドからの手紙を受け取っていた。どうやらスチームエンジンについて、さらなる進展があったらしい。シド工房地区に行くには、この場所から監獄砂漠駅までセルキートレインに乗っていくのが近そうだ。

下に落ちたらツタを上る

20. セルキートレイン ⇨P.204

21. 監獄砂漠駅 ⇨P.190

クリスタルアイドルを求めて

アミダテリオンから依頼された、アルテアの持つクリスタルアイドルの入手。アルテアに近づくため、レイルは元王国筆頭技師だったシドに王宮に入る方法を聞く。シドはしばらく戸惑ったあと、王宮で催されるパーティーに潜り込む案を教えてくれた。この案に乗ったレイルは、王都へと向かうことにする。

22. シド工房地区 ⇨P.130
→シドの工房に入る

23. 監獄砂漠駅 ⇨P.190
→王都－草原駅を選んでセルキートレインに乗る

24. セルキートレイン ⇨P.204

25. 王都－草原駅 ⇨P.105

26. 王妃の庭 ⇨P.106

27. 王都アルフィタリア ⇨P.092

28. 王都正門ホール ⇨P.092

29. 時計広場 ⇨P.093

アルテア王女に大接近

陽気な男からスーツを拝借し、種族融和のパーティに潜入したレイル。広々としたホールではちょうどダンスパーティーが行なわれていた。アルテアはホールの一番奥にいる。レイルは怪しまれないように招待客と踊りながら徐々に奥へと進む。

30. シャトル中央ホーム ⇨P.093
→シャトルに乗る

31. プレイアブルイベント10 ⇨P.074
→宮廷舞踏会

クールにダンシング！

SCENE4～

⇨P.076へ続く

死闘！　ファイアベアラー

炎を操るクリスタルベアラー、ブレイズとの一騎討ちだ。ブレイズはさまざまな形の炎を作り出し、振り下ろしたり投げたりして攻撃してくる。威力の高い攻撃が多いので、それぞれの特徴を覚えてよけられるようにしよう。また、この戦闘中は「回復の結晶」が手に入らない。できれば、勝手に体力が回復する「締めつけ指輪」などのアクセサリを装備しておきたい。

ブレイズの攻撃のうちフレイムタン以外は、大木などの障害物で防ぐことができる。

棺や石像など、落ちているものを素早くぶつけるのが基本的な戦法だ。

ブレイズの攻撃手段を覚えよう

ブレイズの攻撃手段は全部で6種類あり、そのうちファイアとブラストアイ以外は、攻撃時に必ずブレイズが立ち止まる。それを確認したときにブレイズの正面に立たないように逃げれば、どの攻撃もかわせるはずだ。なお、ブレイズをつかんで吹き飛ばした場合は、壁などの障害物にぶつけない限り、必ずファイアで反撃してくる。

ブレイズの攻撃一覧

火球 → 威力 大

頭上に大きな火の玉を作り出して投げつけてくる攻撃。火の玉はつかんで引っ張れば奪い取ることができるので、投げ返して体力を奪おう。

ファイアウォール → 威力 大

ブレイズの正面方向に炎の柱を横に4本並べて発射する攻撃だ。放たれた炎の柱はゆっくりと前進しつづけ、レイルか障害物に当たると消える。

炸裂火球 → 威力 小

火の玉を作り出して空中に浮遊させ、そこから小さい炎をまき散らしてくる。火球と同様に火の玉をつかんで奪い取れば、反撃に利用できる。

ブラストアイ → 威力 ー

レイルが棺や石像を持ち上げると、すぐにこの技で持ち上げたものを破壊してくる。ブレイズにものをぶつけたいなら、素早く投げつけよう。

ファイア → 威力 小

ブレイズを吹き飛ばしたときに放ってくるカウンター攻撃。ブレイズを吹き飛ばすと同時に、いずれかの方向に走っていればよけられる。

フレイムタン → 威力 大

剣状に作り出した炎を上から振り下ろす、リーチの長い攻撃。威力がかなり高いので、ブレイズの正面から離れて確実によけていきたい。

勲章アドバイス 攻撃時のスキを狙って戦おう

ここでの勲章はブレイズを倒すだけで取得できる。ただし、やみくもにブレイズを吹き飛ばしても、ファイアで反撃されるだけで体力を奪えない。ブレイズが攻撃してくるのをじっくり待ち、そのときにできるスキをついてものをぶつけることが大切だ。そのほか、ブレイズはファイアで反撃してから着地するまでに壁などにぶつかると、その場に倒れる。このときならブレイズを持ち上げて投げられるので、壁などにぶつけて体力を奪うといい。

体力を奪う3つの戦法

1 火球や炸裂火球を利用する

ブレイズが火球か炸裂火球で攻撃してきたら、それを奪い取り、投げ返してブレイズの体力を奪おう。うまく当てればブレイズはしばらく立ち直れなくなるので、その間に近くにある棺や石像などをぶつけて、さらに体力を奪うといい。また、集中力を上げているならブレイズを素早く持ち上げて壁にぶつけるのも手だ。

2 フレイムタンやファイアウォール後のスキを突く

フレイムタンかファイアウォールで攻撃してきた場合は、そのスキに近くのものを持ち上げて、すぐさまブレイズに投げつけよう。タイミングが遅れるとブラストアイで持ち上げたものを壊されてしまうので、素早い行動が大切!

3 壁際に追いつめて投げまくる

ブレイズを吹き飛ばしてファイアの反撃をよけたあと、着地直後のブレイズを素早くつかむと持ち上げることができる。成功したらブレイズを壁にぶつけて体力を奪っていこう。これを繰り返しできるようになれば、一方的に攻撃でき、ほぼ反撃を受けずに倒せるのだ。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
216	打倒ファイアベアラー	ブレイズを倒す

プレイアブルイベント8

チェイス・で・チョコボ

黒チョコボに乗って渓谷を飛び、ズーに乗って逃げるユーク族を追いかけよう。渓谷にはいくつもの気流が発生していて、巻き込まれると足止めされてしまう。クァイスやユーク族が地形を壊したあとに気流が発生することもあるので、地形の変化をよく見ていよう。

なお、黒チョコボは前進の操作で加速し、後退の操作で減速できるため、状況に合わせてスピードを調節しながら進むといい。このほか前方にいるユーク族に狙いをつけるとスコアが増えていくが、これは勲章の取得にかかわるものとなっている。

気流には少し触れただけで巻き込まれてしまう。大きく距離をとって1つずつ確実によけよう。

勲章アドバイス 勲章は1つずつ狙おう

ここで取得できる3つの勲章を、1回ですべて取得するのは難しい。虚空の辺縁からの再挑戦で、スコア、時間、気流回避と狙いを絞って1つずつ取得するのがオススメだ。ただし、スコアや時間をよくしたい場合も気流をよけることは大切なので、念頭に置いておこう。

合同墓地から飛び下りて再挑戦した場合は、気流が多くなるため勲章取得は困難。

<チェイスでチョコボ>取得のポイント

減速するとユーク族が離れて狙いがつけられなくなり、スコアを増やしにくくなる。できるだけ加速をしつづけて、ユークを狙いやすくしよう。

<スピードでチョコボ>取得のポイント

橙色に光る灯台の上を通過すると、一時的にスピードが上がるので、積極的に利用しよう。もちろん、常に加速したまま進むのも忘れないようにしたい。

<セーフでチョコボ>取得のポイント

一度も気流に巻き込まれないことが条件なので、気流を大きくかわして進んでいこう。多くの気流がある場所では、減速してよけやすくするのがポイントだ。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
231	チェイスでチョコボ	一定以上のスコアを獲得してゴールする 銅:1500〜1599／銀:1600〜1699／金:1700以上
232	スピードでチョコボ	一定時間以内にゴールする　銅:141秒〜150秒／銀:131秒〜140秒／金:130秒以下
242	セーフでチョコボ	気流に一度も巻き込まれずにゴールする

プレイアブルイベント9

目覚めた巨獣

アミダテリオンとともに、ジュグランと巨獣の攻撃をかいくぐりつつ逃げよう。アミダテリオンは自力で逃げてくれるので、とにかく自分を狙ってくる攻撃をよけることだけに集中すればいい。ジュグランは空から戦闘機の機銃で狙い撃ってきて、巨獣は近づいてきて突進や爪、炎などで攻撃してくる。どちらも左右に動くだけではよけ切れないことがあるので、自分に攻撃が当たりそうになったらタイミングよくローリングを繰り出して、できるだけダメージを受けないように進んでいこう。

体力が減ったらアミダテリオンの頭上にある「回復の結晶」をもらって回復するといい。

勲章アドバイス　ローリングの使い方がカギ

攻撃をすべてよけることが条件の勲章<ゴッドエスケイプ>は難易度が高い。自分に当たりそうな攻撃を見極めて、タイミングよくローリングで回避していこう。一方、勲章<ローリングエスケイプ>で金を狙うなら、ひたすらローリングを連発するのが効果的。そうして進めば、より多くの攻撃をローリングで回避できるからだ。

逃げ切るためのポイント

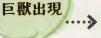
START

巨獣出現

巨獣滑落

再び巨獣出現

GOAL

1. 巨獣とジュグランの攻撃をよけろ!

スタート直後はジュグランが機銃を乱射してくる。その後すぐに巨獣も出現して攻撃してくるので、気を抜かずにローリングだ!

2. 戦闘機の機銃に注意

巨獣が谷に転落すると、戦闘機の機銃攻撃が激化する。機銃の音が聞こえたらローリングの準備をしておこう。

3. 巨獣の猛攻をしのげ!

ここからゴールまでは巨獣とジュグランが攻撃してくる。一度当たると連続で当たってしまうことがあるので、タイミングよくローリングして攻撃をよけよう。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
226	ローリングエスケイプ	一定回数以上ローリングで攻撃を回避する 銅:20回～29回／銀:30回～39回／金:40回以上
236	グッドエスケイプ	5分以内にクリアする
246	ゴッドエスケイプ	一度も攻撃を受けずにクリアする

プレイアブルイベント10

宮廷舞踏会

ダンスを踊りつつ休憩時間中に前進して、ホールの一番奥にいるアルテアのところへ行こう。踊りの評価によって休憩時間の長さが決まり、評価が高いほど長く移動できる。なお、休憩時間内に踊りのパートナーを選ばないと、前進しても最後に踊った列まで戻されるので、必ず時間内に次のパートナーを選ぼう。

宮廷舞踏会の流れ

ダンスを踊る

オレンジと緑の音符が流れてくる。音符が円の近くにきたら腕を振って踊ろう。

時間内に前進

休憩時間内に次のパートナーを選び、再びダンス。これを繰り返して前進だ。

アルテア王女のもとへ

アルテア王女のもとへたどり着けばクリア。あせらず少しずつ進んでいこう。

評価による休憩時間の違い

評価	条件	休憩時間
パーフェクト	踊りをまったく間違えなかった	15秒
すばらしい	踊りを少しだけ間違えたが、一度も転ばなかった	12秒
もう少し	踊りを間違えて、1回転んだ	9秒
がんばって	踊りを間違えて、2回以上転んだ	6秒
まじめにやりましょう	まったく踊れなかった	3秒

勲章アドバイス　3種のダンスで3回ずつパーフェクトに踊れ

ダンスはパートナーの種族によって変わり、各ダンスでパーフェクトの評価を3回得ると金の勲章を取得。3種のダンスで金の勲章を取得すれば<ダンシングヒーロー>がもらえる。ダンスはパーフェクトの評価を得るたびに音符が増えて難しくなるので、集中して踊ろう。

リルティ族「アルフィタリア・ワルツ」

3拍子のリズムに乗って

クラヴァット族「クラヴァット・ステップ」

連続ステップを華麗にキメろ!

セルキー族「セルキーズ・タンゴ」

速いテンポについていけ!

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
261	ダンシングヒーロー	<ステップの達人><タンゴの達人><ワルツの達人>で金の勲章を取得する
262	ステップの達人	クラヴァット・ステップでパーフェクトの評価を得る ※1
271	タンゴの達人	セルキーズ・タンゴでパーフェクトの評価を得る ※1
272	ワルツの達人	アルフィタリア・ワルツでパーフェクトの評価を得る ※1

※1 パーフェクトの評価を1回得ると銅、2回得ると銀、3回得ると金の勲章になる。ただし、金は虚空の辺縁から挑戦したときのみ取得できる。

Memories
思い出のアルバム SCENE 3

危ないクポ、怖いクポ！　ジュグランは生き物をクリスタルに変えてしまう恐ろしい力を持っていたクポ！キングベヒーモスに鉄巨人、ブレイズと強敵を倒してきたレイルだけど、ジュグランにも勝てるのかクポ？これからの活躍に期待するクポォ～。それから、アミダテリオンがやろうとしている"リザレクション"。あれが成功するといったい何が起きるクポ……？

大雪原にて

チョコボの卵をいじったら黒チョコボが激怒してレイルを突き飛ばしてたポ。レイルは黒チョコボを投げて逃げたけど、追いつかれてどつかれまくってたポ。

収穫の平原にて ▶P.170

巨大な魔物の鉄巨人とバトルになったクポ。寝ているところを起こされて機嫌が悪かったポね。

平定

終戦記念碑の丘にて ▶P.122

崩れ落ちた岩に挟まれて動けない人がたくさんいたポ。レイルが引力パワーで全員助けてあげたクポ。

SCENE3の最後に付けていたアクセサリ

静寂の泉にて ▶P.150

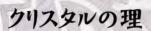
平定

泉に巨大生物ヒドラが出現したポ！　レイルは近くにあったエクスカリバーを投げて応戦してたけど、それって投げるものだったポ？

試練の吊り橋

ツルツル滑る氷の橋で子供を助けようとしたら、先にレイルの方が落ちたクポ。カッコ悪いクポ……。

SCENE 4

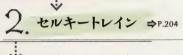
クリスタルの理

ジュグランの禍々しい能力。クリスタル化された国王。そして、アミダテリオンが進めるリザレクション。多くの危機が迫るなか、ジュグランの命令で王国軍によるセルキーズギルドの一斉検挙が行なわれようとしていた。

訪れた場所

青:行動した場所　緑:通過した場所
→:一方通行だった場所

旅の軌跡

1. **王都－草原駅** ➡P.105
→コスタ・ファギータを選んでセルキートレインに乗る

2. **セルキートレイン** ➡P.204

3. **コスタ・ファギータ** ➡P.161

4. **秘密の滝壺** ➡P.160

5. **満ち潮の入り江** ➡P.156

拒絶の滝は入り江の上方に

セルキーズギルドへ徒歩で行くには、満ち潮の入り江の奥にある拒絶の滝を下るほかない。レイルは流れ落ちる滝を目印に進んでいき、吊り橋を渡って拒絶の滝の入口へと向かう。

滝を目印に上へ

6. **拒絶の滝** ➡P.158

7. **セルキーズギルド** ➡P.152
→ベルに会う

落ち込んだベルと再会

セルキーズギルドは荒らされ、いつもの喧騒はなくひっそりとしていた。そこでレイルはギルド襲撃の噂を聞きつけて訪れていたベルと再会。2人はセルキーたちが捕らえられた浮遊監獄に乗り込み、セルキーを助け出すことを決意する。レイルは浮遊監獄に入る手段を求めて、アミダテリオンのもとへ向かうのだった。

8. **盟約の滝** ➡P.159
→ワープポイントに入る

ワープポイントからアミダテリオンのもとへ

盟約の滝にたどり着くと、ユークの空中都市で見かけたワープポイントがあった。ここに入ればユークの世界へ行ける。そう思ったレイルは、ワープポイントの中に飛び込んだ。

ワープポイント発見！

次ページへ続く→

→前ページから

9. 浮遊監獄内部 ⇨P.195

→魔晶アーマーを倒す

激闘！　魔晶アーマーとの戦い

広間に足を踏み入れると同時に扉が閉まり、レイルは部屋に閉じ込められてしまった。そこは魔晶アーマーが侵入者を排除するための部屋だったのだ。魔晶アーマーの肩部には、自己修復装置やバリア発生装置などのパーツが装備されている。それに気づいたレイルはパーツを引きはがしたあと、背部にあった緊急レバーを何度も引いて魔晶アーマーを無力化していく。そこにタイミングよく到着したエレベーターに乗りこむと、セルキーたちが捕らわれた部屋へとたどり着いた。

バリア発生装置

キャノン砲

自己修復装置

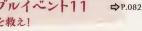
緊急レバーを引け！

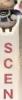
パイプをつたって深部をめざす

監獄だけあって、内部には赤いレーザーが張り巡らされていて簡単には進めない。レイルは侵入者を狙い撃つ監視メカに飛び移り、細いパイプをつたってセルキーたちが捕らえられている深部をめざす。

監視メカにつかまって移動

10. プレイアブルイベント11 ⇨P.082

→セルキーを救え！

迫るジュグランの魔手

捕らえたセルキーたちを、次々とクリスタルに変えようとするジュグラン。レイルはクレーンを下ろして脱出経路を確保し、ジュグランの注意を引きつけて、できるかぎり多くのセルキーを逃がした。

11. 監獄砂漠 ➩P.195
→ワープポイントに入る

高台の上にワープポイント

アミダテリオンは、クリスタルの間で2つ目のリザレクションを行なおうとしているはず。それを見届けるべく、レイルは監獄砂漠で見つけたワープポイントに入り、遺跡まで近道をすることにした。

空に隠れたワープポイント

12. 虚空の辺縁 ➩P.202
→レト高原を選んで泉に飛び込む

遺跡に近いレト高原へ

虚空の辺縁にある泉に引力を使い、レト高原の風景を映し出させたレイル。泉に飛び込むと、クリスタルの間がある遺跡に近い、レト高原にたどり着いた。

13. レト高原 ➩P.136

14. 旧レト水道 ➩P.125

遺跡の入口は橋の下に

クリスタルの間がある遺跡の入口は、旧レト水道の橋の下にあったはず。王国の監視がないことを疑問に思いつつも、レイルは遺跡の扉をつかんでおもむろに開き、静寂に包まれた内部へと進む。

15. クリスタルの間 ➩P.119
→アミダテリオンに会う

第2のリザレクション

浮遊する足場をジャンプで飛び移り、巨大なクリスタルのもとまで下りていくレイル。そこには、2回目のリザレクションを始めようとしているアミダテリオンの姿と、もう1人、暗躍する者の影があった。

クリスタルのもとへ

次ページへ続く→

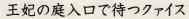
→前ページから

16. シド工房地区 ⇨P.130

17. 監獄砂漠駅 ⇨P.190
→王都ー草原駅を選んでセルキートレインに乗る

18. セルキートレイン ⇨P.204

19. 王都ー草原駅 ⇨P.105
→クァイスに会う

王妃の庭入口で待つクァイス

王妃の庭の入口に行くとクァイスが待っていた。「俺たちがジュグランを倒すしかない」。手短に言葉を交わし、2人はシャトル中央ホームに向かう。

王妃の庭のワープポイント

王妃の庭にも、異世界へ通じるワープポイントが出現していた。虚空の辺縁を経由すれば近道ができる。そう考えたレイルは王妃の庭にあるワープポイントを開き、中に飛び込むことにした。

20. 王妃の庭 ⇨P.106
→ワープポイントに入る

21. 虚空の辺縁 ⇨P.202
→シャトル中央ホームを選んで泉に飛び込む

泉からシャトル中央ホームへ

買い物も忘れずに！

決戦前に心と体の準備

ジュグランとの決戦は近い。負けられない戦いを前にして、平定していない地域を振り返ったレイルは、泉からいくつかの地域に向かい、瘴気ストリームを閉じて「ミルラの結晶」を集めてきた。さらに宝石店や工房でアクセサリを用意し、青い魔晶石に記録を残した。すべての準備を終えたレイルは虚空の辺縁に戻って、シャトル中央ホームの風景を映す泉に飛び込んでいく。

22. シャトル中央ホーム ⇨P.093
→クァイスに話しかけて「王宮へ行く」を選ぶ

シャトルに乗って王宮へ！

意を決したレイルは、ホームで待つクァイスに話しかけ、王宮へ向かうシャトルに乗り込む。しかし、途中で動力を失ったシャトルは街へと落下。レイルは力を振り絞ってシャトルの動きを制御し、なんとか不時着させた。

王宮へのシャトルはクァイスが手配

シャトルの墜落を防げ

23. プレイアブルイベント12 ⇨P.083
→対決！　アレクシス

2隻のアレクシスが激突！

ジュグランは王都中の魔晶石の力を奪い、廃棄されていた戦艦アレクシスI世号をよみがえらせた。レイルはスチームエンジンが搭載された新生アレクシスII世号に乗り込み、ジュグランの乗るアレクシスI世号を追う。追跡に気づいたジュグランはこちらに進路を向け、強力なクリスタルキャノンの発射準備を始めた。

24. プレイアブルイベント13 ⇨P.084
→ディサイシブ・バトル

最後の戦い

戦艦アレクシスI世号と一体化したジュグラン。そして、クリスタルの光を浴びて超絶にパワーアップしたレイル。世界の命運を分ける2人の最終決戦が、今ここに幕を開ける!!

決着のとき！

旅の終わり

プレイアブルイベント11

セルキーを救え！

階下の部屋に閉じ込められたセルキーたちを、ジュグランが追いつめていく。ジュグランは近くにいるセルキーを次々とクリスタル化してしまうので、そうなる前にできるだけ多くのセルキーを救い出そう。

まずはレイルがいる足場の端にあるクレーンを下げて、セルキーたちの脱出経路を作る。そのあとはジュグランにパイプなどを投げつけて足止めするといい。なお、助かったセルキーは青いマーク、クリスタル化すると赤いマークで表示される。

クレーンは先端付近をつかんで下に降ろせばOK。これに気がついたセルキーは、クレーンを上って出口に向かう。

パイプなどを持ち上げると、ジュグランの居場所が見える。セルキーに近づこうとしたら、パイプを投げて足止めだ。

勲章アドバイス 25人のセルキー全員を助けよう

勲章<スーパーレスキュー>を取得するには、25人のセルキーを全員助ける必要がある。そのためには、できるだけ早くクレーンを下げ、適切なタイミングでジュグランを足止めして、セルキーたちが逃げる時間を稼ぐことが大切だ。ジュグランを足止めできるパイプや鉄柱、ハシゴは合計で12個しかないので慎重に投げよう。ちなみに<スーパーレスキュー>取得後に再挑戦すると、クレーンがときどき上に戻るようになるので注意したい。

セルキーを逃がすためのポイント

ポイント1 最優先でクレーンを下げる

スタート直後はセルキーとジュグランの距離が離れているため、すぐにクリスタル化はされない。急いでクレーンを下げにいき、脱出経路を確保だ。

ポイント2 むやみな足止めはしない

パイプなどを適当に投げつけても効果は薄い。ジュグランがセルキーに近づいたところで投げつけて注意を引きつけ、その間にセルキーが逃げられるようにしてあげよう。

バイガリが捕まることはないので、彼のみが追われているときはジュグランを足止めしなくてもいい。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
311	クレーン落下	クレーンを落下させる
321	スーパーレスキュー	セルキーを全員救出する

プレイアブルイベント12

対決！　アレクシス

対決！　アレクシスは、前半と後半に分かれている。前半はアレクシスI世号から放たれるクリスタルキャノンをよければOK。攻撃は1回のみだが、当たると即失敗なので確実によけよう。後半では機銃が乱射される甲板の上を移動し、アレクシスI世号の船首像をつかんで飛び移ればクリアだ。立ち止まると機銃の的になってしまうので、素早い移動を心がけよう。

よけるのが少しでも遅れると直撃してしまう。舵を取った時点で左右のどちらかに舵を切りつづけよう。

後半で2回以上失敗した場合は、選択肢で「諦めます」を選んで先に進むこともできる。

勲章アドバイス　ローリングを駆使して安全地帯へ

勲章<伝説の弾避け野郎>を取得するには、ローリングを駆使して、船首付近にある安全地帯まで素早く移動するのがポイント。また、船首像をつかんで飛び移る際に機銃で撃たれることがあるので、浮き輪をオトリにしつつ素早く飛び移りたい。なお、対決！　アレクシスは虚空の辺縁から再挑戦できないので、覚えておこう。

機銃をよけるためのルート

……走って移動
……ローリングで移動
……浮き輪

安全地帯

START

3. 浮き輪を投げて飛び移れ！

安全地帯に入れば銃撃を受けない。その場で後ろを向いて、落ちている浮き輪を空に放り投げよう。すると機銃が浮き輪の方を狙い出すので、そのスキに船首像をつかんで飛び移るのだ。

1. 2～3歩走ってからローリング

スタートしたら約3歩ほど走ってから、前方にローリングしよう。このとき、ダブルローリングを狙ってみるのがオススメだ。

2. ローリングの回数でルートを選ぼう

最初のダブルローリングに成功したら、そのまま直進して船首の安全地帯まで走ろう。一度しかローリングできなかった場合は左斜め前方へ走り、船の縁に着くあたりで安全地帯へ向けてローリングだ。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
328	伝説の弾避け野郎	攻撃を受けずにアレクシスI世号に乗り移る

プレイアブルイベント13

ディサイシブ・バトル

戦艦アレクシスI世号と一体化してパワーアップしたジュグランと、空中でバトルを繰り広げる最終決戦。ジュグランは巨大な腕や戦艦に配備された砲台で攻撃を仕掛けてくる。その激しい攻撃をよけつつ、戦艦に付いている装甲や砲台を次々に引きはがしていこう。すべての装甲をはがし、中にあるコアを攻撃すれば決着がつく。

なお、ジュグランを守るように飛んでいる魔晶ウエポンを倒すと、「回復の結晶」を出すことがある。体力が減ったら優先的に魔晶ウエポンを倒して、体力を回復しよう。

魔晶ウエポンが出現している場面では、全滅させてもあらたな編隊を組んで何度でも飛んでくる。

ジュグランのコアを破壊しよう

戦闘は4つのパートに分かれて進んでいく。パート1～2では戦艦の先端にある装甲を2枚ずつはがし、パート3で4つの砲台を破壊。そして、最後のパート4でジュグラン・コアを破壊すれば勝利となるのだ。また、パート2～4ではジュグラン腕が出現する。腕による攻撃はよけにくく威力も高いので、真っ先に破壊してしまいたい。なお、パート2でジュグラン腕につかまれて握りつぶされると即失敗になってしまう。必ず振りほどくようにしよう。

魔晶ウエポンを残り1体にしておくと、ジュグラン装甲などをつかみやすくなる。

パート2でジュグラン腕につかまれた場合は、レイルが脱出できるまで力を振り絞ろう。

ディサイシブ・バトルの流れ

PART 1

2枚のジュグラン装甲をはがそう

2枚のジュグラン装甲は、両方とも戦艦の先端にある。魔晶ウエポンの攻撃をかわしながらジュグラン装甲をつかんで引きはがそう。なお、はがれたジュグラン装甲を持ち上げて、もう一方の装甲にぶつけると大きな衝撃を与えられる。

2枚のジュグラン装甲はどちらから引きはがしてもOK。何度もつかんで衝撃を与えよう。

PART 2

腕の攻撃をよけつつ装甲をはがす

パート1と同様に、戦艦の先端にある2枚のジュグラン装甲をはがす。ジュグラン腕はできれば壊したいが、時間がかかりそうなら攻撃をよけながら戦おう。腕を振り上げたときは右、振り下ろしたら左に移動すればよけられる。また、横振りは腕の軌道を見て上か下によけるといいが、そのあとに戻ってくる腕にも注意。腕が戻りきるまで、動かずに待とう。

ジュグラン腕の攻撃をかわしつつ、ジュグラン装甲をはがしていこう。

砲台を利用して腕を破壊

ビームで攻撃してくる4門の砲台を破壊するのが目的。まずはいずれかの砲台に衝撃を与えて破壊しよう。破壊後に残った砲台の残骸を引き寄せると、ビームを発射できるようになるので、それを使ってジュグラン腕を破壊するのだ。腕さえなくなれば、残りの砲台を壊すのはグッと楽になるだろう。

砲台のビームはレイルを狙ってくるので、動きを止めずに移動しつづけて回避しよう。

コアを出現させてトドメを刺せ！

戦艦の上方にパート3で壊した砲台の残骸があるはずなので、まずはそれを引き寄せて、邪魔なジュグラン腕をビームで破壊しておこう。そのあとは、いよいよ弱点であるジュグラン・コアを狙う。ジュグラン・コアは、戦艦の中央より少し下に並んでいるジュグラン装甲を3枚はがせば見えるようになるはず。ジュグラン・コアが露出したら、しっかりとつかんで身体ごと突撃だ!!

ジュグラン・コアは3枚のジュグラン装甲をはがした下にある。砲台のビーム攻撃も利用してはがせ！

赤いビームはレイルを狙うわけでもなくばらまかれる。よく見てよけるしかないのだ。

勲章アドバイス　ジュグラン装甲と砲台を確実につかめ

勲章<キャプチャマスター>を取得するには、はがした装甲や破壊した砲台などを、右記の数だけつかんで自分の手もとに持ってくることが条件になる。数を見ればわかるように、各パートの最後にはがしたジュグラン装甲は、つかめなくても条件は満たせるので安心してほしい。なお、パート3で破壊した砲台の残骸はパート4にも残っているので、忘れずに引き寄せるようにしよう。

各パートで手もとに持ってくる必要があるもの

パート	手もとに持ってくる必要があるもの
PART1	ジュグラン装甲×1
PART2	ジュグラン装甲×1
PART3	砲台×3
PART4	ジュグラン装甲×5、砲台×1

勲章<アームデストロイヤー>は、パート3で腕を破壊していれば、取得できているはず。

手もとに持ってくるまえにジュグランの攻撃で残骸を壊されることがある。攻撃の合間に引き寄せよう。

取得勲章

No.	勲章名	取得条件
329	アームデストロイヤー	ジュグラン腕を破壊する
330	キャプチャマスター	ジュグラン装甲、砲台のすべてを引きはがして手もとに持ってくる ※1

※1 パート2以降で倒されて「もう一回挑戦！」を選んだ場合は取得できない。

Memories 思い出のアルバム SCENE 4

やっぱりレイルはヒーローだったポ！　ジュグランの野望は止めたし、ユークのクリスタルは元通りにしたし、4つの種族の仲もよくなったし。あれもこれもみんなレイルががんばってくれたおかげクポ！　でも、最後の戦いのあとレイルを見失ってしまったポ……。そういうわけで、思い出のアルバムもこれが最後になるポ。これを書いたら、レイルを捜す旅に出るクポポ！

SCENE4の最後に付けていたアクセサリ

イヤリング：エメラルドの耳飾り ▶P.246

アミュレット：プラチナのお守り ▶P.253

リング：金の指輪 ▶P.249

拒絶の滝にて

1回目は何か勘違いしてフラッグをよけてたクポ。2回目の挑戦では、ほぼ完璧にフラッグを倒したクポ！

浮遊監獄にて

魔晶アーマーとの戦いで、バリア発生装置を持ったまま威張っていたポ。無敵はいいけれどそれだとまったく攻撃できないクポね。

監獄砂漠にて

サボテンダーを刺激して大量の針を飛ばさせていたポ。これでツボ治療……って、そんなに刺したらダメクポ！

最後の記憶の再生

そういえば、レイルを捜さなくても、もう一度会える方法を思いついたポ。レイルがジュグランを倒したあとに残した最後の記憶、あれを再生すればいいクポ！

ついでに最初のプレイアブルイベント「魔物を撃て!」からやり直せば、"最後の記憶の能力"を持った最強レイルの活躍を記録できるクポォ〜。ほかにも気づいたことを、忘れないようにまとめておいたクポ。

記憶の再生で気づいたこと

- 最後の記憶のときと体力は同じで、素材やアクセサリ、勲章は同じものを持っていたクポ。手紙とかはなかったクポ
- ほとんどのプレイアブルイベントが、虚空の辺縁から再挑戦したときと同じようになっていたクポ
- 「魔物を撃て!」の前に、初めて見るアルテア王女の記憶が挟まっていたクポ
- 「脱出!　王都急行」の前に、見覚えのないジュグランの記憶が挟まっていたクポ

追記　早くレイルに会いたいから、モグは王都アルフィタリアにも顔を出すことにしたクポ。これですぐ記憶の再生ができるクポ！

CHAPTER 3
[出会い、感動、新しい発見]
ロケーション
ガイド

世界を遊び尽くせ!

世界にはじつにたくさんの地域があり、どの地域にも観光スポットやレジャーなど楽しめる要素が満載だ。そのすべてを見つけだし、遊び尽くしたいなら、このロケーションガイドをスミからスミまで読んでいこう!

ロケーションガイドの表記について

マップ名

複数の地域をまとめて紹介している場合、そこに含まれる細かい地域の名称はこちらに記した。

地名

その地域の名称と特徴。一部、複数の地域をまとめて紹介しているページもあるので、細かい地名は下記の「マップ名」の方で確認しよう。

知っ得情報

スムーズに移動するための情報や、特殊な地形の情報、地形に隠された宝箱の情報などを、マップの該当地点を指して記している。

超お宝情報

すご腕宝箱ハンターのアルテミシオン氏から提供いただいた、宝箱の中身についての調査結果。その宝箱を初めて開けたときの中身が記されており、基本的に2回目以降はお金が手に入るとのこと。なお、特に調査結果や置き場所が書かれていない宝箱からは必ずお金が手に入るらしい。アルテミシオン氏いわく「金が入った宝箱なんか、どこにでもあるからな。教えるまでもないだろ?」とのことだ。

マップ

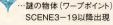
地形や隣の地域とのつながりがわかる地図。自分の居場所がわからなくなったときは、地形や建物、施設の位置から判断するといい。なお、マップ上に掲載しているアイコンの意味は右のとおり。一部の宝箱や謎の物体(ワープポイント)など、旅を続けていくことで現れるものもある。

収穫の平原へ ➲P.170 …ほかの地域とのつながり

……青い魔晶石(セーブポイント)

……宝箱(付記されたアルファベットは「超お宝情報」との対応を表す)

素材屋 …各種モグショップ

4 …後述の「ピックアップ記事」との対応番号

…謎の物体(ワープポイント) SCENE3−19以降出現

…UMA通信の配布スタンド

世界を遊び尽くせ！

マップで地形とつながりを確認

各地域の地形、宝箱や施設の位置、隣の地域とのつながりなどはマップを見れば調べられる。地域は地方ごとに掲載しており、掲載順は王都方面、開拓地、草原、森林、海岸、雪原、砂漠、その他となっている。もし特定の地域を探したいときは、P.090のワールドマップとロケーションインデックスで確認するといい。

興味のある情報はマップで場所を確認

地域ごとのピックアップ情報は特産品やレジャー、観光スポット、巷で有名な人物など、さまざまなものを扱っている。興味のある情報を見つけたら、その情報の番号をマップから探して、そこへ行ってみよう。また、各地域で目撃された魔物についてはUMA通信出張版に掲載しているので、あわせて確認してほしい。

UMA通信出張版

UMA通信より提供いただいた、その地域で目撃された魔物の情報。魔物ハンターをめざす旅人のために、魔物を全滅させるための戦術的アドバイスも掲載している。なお、一般的にふだんから目撃される魔物を「表の魔物」といい、それを全滅させると現れるようになる魔物を「裏の魔物」と呼ぶ。「裏の魔物」の目撃例もある地域では、魔物の情報を「表」と「裏」に分けて掲載した。ちなみに「！」が付いているのは特に危険な魔物だ。

ミニマップ

同じ地域の紹介が3ページ以上続くときは、2ページごとにミニマップと「ピックアップ記事」との対応番号を掲載している。

ハミダシ情報

その地域にまつわる、ちょっとした情報を掲載している。

ピックアップ記事

特徴的な風景や、さまざまなレジャー、有名な人物や動物などをピックアップして紹介している。記事の番号は「マップ」や「ミニマップ」に掲載している番号と対応していて、番号のある場所に行けば記事の内容を体験することができる。なお、記事中に下のようなマークがある場合、そこで勲章をもらえるチャンスがあるので、いろいろと試してみよう。

No.001

商品リスト

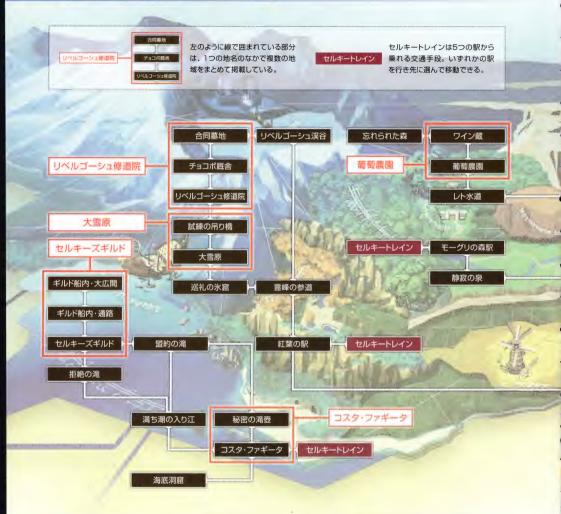
素材屋、宝石店がある地域では、扱っている商品の一覧を掲載。文字色の違う商品は、時期によって入荷状況の異なるものだ。ちなみに工房と紋章屋は地域によらず同じ商品を扱っており、モグリ屋は入店直後は右の商品のみ買えるが、どれか1つ買うごとに商品を入れ替えられる。そのため、商品リストは掲載していない。

◆モグリ屋入店時の商品リスト ※1

商品名	値段
ボトルキャップ	80
ナット	200
ファッショングラス	980
ヨーヨー	680
レザークラフト	360
メタルライター	580
モーグリ人形	350

※1 一度も手に入れたことのないものは売っていない。

ワールドマップ

このマップは、すべての地域のおおまかな場所とつながりを示したもの。下のロケーションインデックスとともに、現在地や目的地を調べるために役立てよう。

ロケーションインデックス

ロケーションガイドで紹介しているすべての地域を五十音順に並べた地名インデックスを掲載。調べたい地域の名前がわかっているときは、このインデックスから地域を探して、掲載ページを確認するといい。

セルキートレイン
浮遊監獄内部
監獄砂漠駅
監獄砂漠
シド工房地区
橋の街
王都アルフィタリア
橋の街連結通路
橋の街
シャトル1番線ホーム
噴水公園通り
時計広場
シャトル中央ホーム
シャトル2番線ホーム
王立競技場
奇岩の風穴
王都正門ホール
シャトル3番線ホーム
王立図書館
東部開拓地
シャトル4番線ホーム
飛空艇ドック
レト高原
王都アルフィタリア
王妃の庭
王都一草原駅
セルキートレイン
旧レト水道
チョコボサーキット
桜の関所
クリスタルの間
断崖の洞窟
幽霊都市内部
地下遺跡
断崖の洞窟
収穫の平原
終戦記念碑の丘
異世界
存在と不在の狭間
ユークの空中都市
虚空の辺縁

Alfitaria Capital City 王都アルフィタリア

広大な敷地を持つ王都は、ひと巡りするにも数日かかるほど。各区画への移動は無料のシャトルを使うと便利だ。

時計広場へ ➲P.093

時計広場へ ➲P.093

ホール受付の左右にある道は時計広場へつながっている。どちらの道を進んでも行き着く場所は同じ。

風船をあげて子供たちに笑顔を

ホール内を走り回る子供たちに風船をあげると、とびきりの笑顔を浮かべて喜んでくれる。

2 正門ホールを席巻する有名人(?)たちに遭遇 ➲P.098

王都正門ホール

1 威風堂々とした王都の玄関口に胸躍る ➲P.098

新聞を拝借!(代金を忘れずに)

ここではリルティのおじいさんが、毎日のように新聞を読んでいる。世界情勢を知りたいなら、代金を払って拝借しよう。

荘厳な門の開閉はリルティ士官のお仕事

王都正門ホールへの門は、リルティ士官が開けてくれる。お礼を言って、ホールに入っていくのがマナー。

王都アルフィタリア

王妃の庭へ ➲P.106

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……モーグリ人形　b ……ファッショングラス

仕事熱心な郵便モーグリから手紙を受け取る

郵便モーグリからは、手紙を受け取れる。王都以外にも、各地で働いているので、見かけたら受け取ろう。

浮遊魔晶ビジョンをつかみフェンスに飛び移れる?

浮遊魔晶ビジョンにつかまり、そこからフェンスに飛び移った青年が目撃された。そこには宝箱があったようだ。

いろいろなものに
飛び移る愉快犯？
窓枠や旗を吊す紐などにつかまり、国民を見下ろす男が目撃されている。手配中のベアラーに似ていたとか。
チョコボで街中を疾走？
街中でチョコボに乗れるのは、この区画だけ。通行人をはね飛ばさないように注意して乗ること。
全部で７軒もある
王都の店に注目！ ➲P.100
素材屋１
6
露店のものを投げるのは、説明するまでもなく違法。誰も怒らないからといって、好き勝手しないように。
素材屋２
5
待ち合わせ場所に
人気の王都の台所 ➲P.100
消火栓はうかつに触れると大惨事に
消火栓にイタズラをするのは厳禁。大量の水が噴き出して、あたり一面が水浸しになってしまう。
噴水公園通り
噴水は待ち合わせスポット
「王都の台所」と呼ばれるほどにぎやかな噴水公園通りは、人気の待ち合わせスポット。時計広場での待ち合わせは田舎者のすることだ。
シャトル１番線ホーム

王立競技場
ケッカバウの競技場
リルティ貴族のお気に入りである、ケッカバウの競技場。興奮時のリルティが発する独特の臭いに満ちている。
試合を行なうコートは、ケッカバウに参加登録をした選手のみが入れる。未登録なら先に受付へ行こう。
7
対戦型スポーツのケッカバウでひと汗流す ➲P.101
気球や看板に飛び移り上空からの眺めを楽しむ
競技場の周りに浮かぶ看板や気球に飛び移り、上空からの眺めを楽しむベアラーが目撃された。もちろん、一般人がマネをしてはいけない。
シャトル2番線ホーム
素材屋
アルテミシオンの 超お宝情報
……珍味

上の階へ行くときはエレベーターに乗ろう

図書スペースは3階建てとなっており、2階、3階にはエレベーターに乗ることで移動できる。

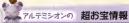
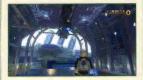
館長室は虚空の辺縁からワープできる?

2階にある館長室は立入禁止だが、「虚空の辺縁」と呼ばれる場所から、ワープすると進入できるらしい。中には宝箱が2つあり、素材の「鉄道模型」やお金が手に入る。

アルテミシオンの超お宝情報

- d ……アンティーク
- e ……テーブルウェア
- f ……剥製
- g ……鉄道模型

飛空艇ドック

王国の小型飛空艇・アクートが格納されているドック。アクートの勇姿を見たいなら、コンテナを上って見晴らしのいい場所に行こう。

アクートを便利な移動手段に!?

発進するアクートの後輪につかまったベアラーが、そのままいずこかへと飛び立っていったという情報を入手。さすがベアラーだけあって、アクートを移動手段に使っているようだ。

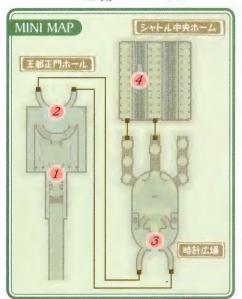
アルフィタリア空軍施設を見学しよう! ➔P.103

10

シャトル4番線ホーム

シャッターは近づけば自動で開く

ここのシャッターは自動シャッターになっている。近づくだけで開くので、スイッチを探す必要はない。

▲▶玄関口だけあって、ホール内は多くの人々でにぎわっている。

1 威風堂々とした王都の玄関口に胸躍る

正門ホールの豪華さは、大陸一といっても過言ではない。リルティ族の現在の隆盛をよく表しており、観光客に人気のあるスポットとなっている。

▲魔晶ビジョンはチャンネルを任意で変えられる。見たい番組があるなら、切り替えるといい。

風船を持ってダイブ!

ホールにある子供向けの風船は、中に入っているガスが非常に強力。1つ持って、高いところから飛び降りてみるとそのすごさがわかる。フワリフワリとゆっくりと地上に着地できるはずだ。

2 正門ホールを席巻する有名人(?)たちに遭遇

No. 126/127/230/257 ※1

会長

親衛隊

守銭奴ギャル

いくら正門ホールの豪華さに心が躍ったからといって、ハメを外して騒ぎすぎるのは禁物。もしこの忠告を無視して騒ぎたてると、親衛隊をはじめとした正門ホールの有名人たちに、きついお灸を据えられてしまうかもしれない。

親衛隊に捕まると監獄砂漠に連行!!

▲▶逮捕状とともに、囚人護送列車で監獄砂漠へ送られてしまう。

▲◀宝箱を蹴ったり、人を投げとばしたりするなどもってのほか。

※1 勲章No.126/127はSCENE2−22以降に取得可能。勲章No.230/257はSCENE3−18以降に取得可能。

3 都会の空気を味わうなら大時計前がオススメ

たくさんの魔晶ビジョンが浮かび、多くの店が営業している大時計前。最近は大時計の調子が悪かったが、ベアラーの体を張った修理方法で故障が直ったらしい。

▲広場の中央には、王都に不慣れな旅人を案内するモーグリのスティルツキンがいる。

王都シャトル運行表

シャトル中央ホーム → 噴水公園通り → 王立競技場 → 王立図書館 → 飛空艇ドック → シャトル中央ホーム

▲シャトルの行き先は切り替わる順番が決まっている。目的の場所へ行く際は上を参考にしよう。

▶シャトル内では、時折後部座席の窓に幽霊が現れるという話も。

王都の亡霊が!!

4 王都の足、シャトルを乗りこなす

No. 004／033 ※2

王都の住民の移動手段といえばシャトルが一般的。無人運転で運行しており、車両先頭にある操作レバーで行き先を変更できる。ただし、乗客は操作レバーに近づけないようになっている。

◀近づかずにレバーを操作できるベアラーなら、行き先を勝手に変更できるかも?

行き先を勝手に変更!?

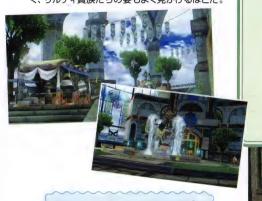
シャトルのスピードチェンジ!

操作レバーは左右で行き先を変更できるほか、上下でシャトルのスピードも変えられる。切り替えられるのは、「快速」と「急行」の2段階で、運行中に速度を切り替えると、シャトル内が大きく揺れてしまう。運行中は壁際に立つと安全だ。

※2 勲章No.004はSCENE3−18以降に取得可能。

5 待ち合わせ場所に人気の王都の台所

人気の待ち合わせスポットである噴水公園通りには、多くの人が訪れ、連日にぎわっている。また螺旋状に軒を連ねる露店は品ぞろえがすばらしく、リルティ貴族たちの姿もよく見かけるほどだ。

▲鉄格子の奥には、噴水を制御している魔晶石が保管されている。一般人は立入不可だ。

あら、こんなところに宝箱♪

世界各地にある宝箱は、法律的にも見つけた人が中のものを手にする権利がある。そのため、宝箱にものを隠す人々は、できるだけ見つからないところに宝箱を隠すのだ。店の裏側や商品棚の横など、普通では見逃しそうな所に注目して、逃すことなく宝箱を見つけよう。

6 全部で7軒もある王都の店に注目！

御来店お待ちしてますクポ

ショッピングの中心地・噴水公園通りにある「ハイン屋」と「老舗エズラ商店」。これらをはじめとして、王都では全7軒の店が営業している。紋章屋以外の各店のラインナップはリストのとおりだ。

◆王都内にある店の商品リスト ※3

●宝石店（時計広場）▸P.093

売り物	価格
ティキのピアス ▸P.244	2496
さんごの指輪 ▸P.248	1536
ボンフィンブレス ▸P.252	1920
クランデーロパワー ▸P.252	2880

●素材屋（シャトル中央ホーム）※4 ▸P.093

売り物	価格
ナット	200
レザークラフト	360
プリズム	1200

●素材屋1（噴水公園通り）※4 ▸P.094

売り物	価格
スパイス	240
珍味	300
タン	780
缶詰	300

●素材屋2（噴水公園通り）※5 ▸P.094

売り物	価格
モーグリ人形	350
ヨーヨー	680
カプセルトイ	300
ベーゴマ	1350
トレーディングカード	300

●素材屋（シャトル2番線ホーム）▸P.095

売り物	価格
ファッショングラス	980
メタルライター	580
珍味	300
デザインダーツ	4200
業物	8000

●素材屋（シャトル3番線ホーム）▸P.096

売り物	価格
アンティーク	3500
つり革	1500
鉄道模型	12000
アイボリーグッズ	4500
記念切手	80

※3 赤字の商品はSCENE3−18以降に入荷。　※4 SCENE2−20以降に利用可能。　※5 SCENE2−23以降に利用可能。

7 対戦型スポーツのケッカバウでひと汗流す

No.145 ※6

相手チームの司令部にボールを叩き込むことをめざすスポーツ「ケッカバウ」。好戦的なリルティには熱狂的な人気があり、プレイヤーは年々増加している。未経験者でも簡単な手続きで試合に参加できるので、興味があるならぜひチャレンジしてみよう。なお、モーグリ協会も「ケッカバウ」には注目しており、勲章を用意したという情報もある。

▲▶コートの中央にある競技用ボールに触れると、キックオフの合図だ。

▲ケッカバウ用に用意された、競技用のボール。

必殺シュートで大活躍!?

ボールを蹴りながら移動することをドリブルと呼ぶが、この状態で一定時間ボールを保持すると、精神が研ぎ澄まされていく。そして最も研ぎ澄まされた瞬間にシュートを撃つと、ボールはとんでもない威力と変化を見せ、相手の司令部に突き刺さるらしい。ケッカバウの歴史に刻まれている必殺シュートである。

※6 勲章No.145はSCENE2−22以降に取得可能。

▲蔵書に含まれる魔法の本は、決して人に向けて投げないように。魔法が発動し、大怪我につながる恐れがある。

▲本棚の光るところを調べてみると、革袋を発見。手に取ってみると、中にはけっこうな額のお金が。司書のヘソクリ?

8 大陸一の蔵書量を誇る国立の巨大図書館

No.139／140 ※7

武の民の印象が強いリルティだが、第27代アルフィタリア国王の統治時代には学問の重要性も認められていた。その時代に作られたこの巨大な図書館は、一般市民にも公開されており、国の学力水準の引き上げに一役買っている。

▲◀司書モーグリにほめられるか怒られるかは、行動しだい。

展示品や魔法の本を活用 ※8

王立図書館で特に気をつけたいのは、天井近くに隠れて呪いの釘を操っているウラミトンベリ。本棚の前から展示品の陳列棚の方を向いて、上を見上げればその姿を確認できるはずだ。残るトンベリやキャンドルには、展示品や魔法の本、そこらにいるハニワンダーなどを投げつけていくといい。

ハニワンダー ▸P.230
ウラミトンベリ ▸P.211
トンベリ ▸P.228
キャンドル ▸P.214

美術品は避難!

ときおり魔物が出現することでも有名な王立図書館。戦闘で大切な芸術品が壊されてはまずいため、魔物が出現すると自動的に芸術品は収納され、ダミーの芸術品が展示される。ダミーといっても完成度は非常に高く、特に戦艦アレクシスの巨大模型は、細部まで完全に再現したマニア垂涎の逸品だ。

※7 勲章No.139／140はSCENE2−21以降に取得可能。　※8 魔物はSCENE3−18以降に出現。

9 巨匠の技に触れられる美術館で心の休息

No. 148／149 ※9

館内には美術館も併設されている。ここには古今東西の美術品が集まっており、こちらも無料で観賞できる。芸術家志望の若者は大先輩の作品を参考にしよう。

器物損壊は罪です

◀展示品は高価なものばかり。壊したらもちろん弁償だ。

大富豪の援助？

▲▶お金がない人は、大富豪に援助してもらおう。

10 アルフィタリア空軍施設を見学しよう！

No. 146 ※10

アルフィタリア空軍は、小型飛空艇アクートなどの飛空艇を多数保持している。空軍施設内は、基本的に公開はしていないが、それほど厳しいセキュリティではないので、有事のとき以外は見学しても追い出されることはない。飛空艇マニアには天国のような場所なので、一度は訪れてみよう。

アクートとともに大空へ!!

足場を渡って施設内部へ

▲◀コンテナなどを足場に、アクートの近くへ。

アクートを足にするベアラー

アクートを移動手段にしているベアラーだが、さすがに好きな場所にアクートを飛ばすことはできないようだ。各地に偵察に出るアクートに便乗しているといった表現が適当だろう。

※9 勲章No.148／149はSCENE2−21以降に取得可能。　※10 勲章No.146はSCENE2−22以降に取得可能。

種族間の文化をつなぐアクセスポイント

Grassland Station 王都ー草原駅

リルティ族とセルキー族の文化が最も接近した場所。大陸を横断するセルキートレインの終着駅でもある。

1 うわべだけの融和の象徴 確執の大階段を踏みしめる

融和の象徴として有名な大階段。だが、建設当時のリルティ国王がセルキーの作った列車を王都から見えないようにするため、これほどの長い階段となったことはあまり知られていない。種族間の確執は根深いものなのだ。

▲垂れ幕にはリルティ族の紋章が描かれている。

階段の先にある肖像画に注目

▲階段の横に飾られている肖像画は、リルティ国王のもの。

2 構内の野菜売り場は 事故多発の危ない店

駅構内ではクラヴァットの女性が、リルティの婦人や旅人を相手に野菜を販売している。しかしここは場所の都合上、階段下へ野菜が転がり落ちるトラブルがしばしば起きている模様。もしあなたがそんな状況に出くわしたら、助けてあげるのが旅人のマナーだ。

転がり落ちる野菜から降ろしてあげよう!

3 駅の周辺は美しい自然に囲まれている

駅から外に出ると、緑豊かな景色が目に入る。規則正しく並べられた垣根や周囲の木々は、セルキートレインの長旅で疲れた旅人の心を癒してくれるだろう。ちなみに、ここから少し南へ下れば、桜の名所である桜の関所へとたどり着く。王都へ立ち寄る前に、訪れてみてはどうだろうか。

◀体を休められるように、ベンチも置かれている。

◀駅を出ると、王都アルフィタリアは目と鼻の先だ。

▲駅周辺にはレンタルチョコボがいる。桜の関所へ向かう際のお供にぜひ。

王妃の庭へ続く扉

庭園の奥の扉を開けると、王都の玄関となる王妃の庭に着く。王都へ入るためには、ここを通っていくこととなる。

アルテミシオンの超お宝情報

a……四つ葉のクローバー　b……カプセルトイ

王妃の庭へ ➲P.106

モグリ屋

工房

3

2

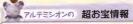
1

入り組んだ垣根の周辺には、いくつかの宝箱がある。探し出して路銀を稼ごう。

セルキートレインへ ➲P.204

桜の関所へ ➲P.110

桜を一望できる丘

駅を出て左手方面へ行くと、桜が見える丘に出る。ここからさらに先へ進めば、桜の関所へとたどり着くのだ。

Queen's Garden 王妃の庭

故アレクシス王妃のために造られた庭園。四季折々の花に囲まれた美しき庭園は、王都を訪れる人々を魅了する。

入り組んだ道の先には見つかりにくい宝箱

庭園の外回りは垣根で入り組んでいる。行き止まりに宝箱があることが多いので、しっかり探索したい。

上空の足場はジャンプで渡れる

上空に浮かんでいる足場は、道がつながっていない。ここを通りたいときは、足場の縁からジャンプしよう。

庭園の外周に行くには門を開けていこう

庭園の内部は内と外が門で隔てられている。この門を開けることで外周に行くことができる。

王都アルフィタリアへ ➲P.092

王都ー草原駅へ ➲P.104

1 2 3 4

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……四つ葉のクローバー

1 ついに美しい庭園の修繕作業が完了

有名な花の園である王妃の庭は、アレクシス号の不時着事故で壊滅的な被害を受けた。しかし、病の国王に心労をかけまいと、庭師たちが粉骨砕身の修繕作業を行ない、庭園はかつての美しさを取り戻したのである。

2 庭師デビューしてみませんか？ No.107

王国専属の庭師は、常に新しい発想を募集中。あれだけ苦労して修復した庭なのに、熱意のある人物になら、庭造りをまかせてくれる。もし、庭師をうならせるような庭を造ることができれば、憧れの王国勤めも夢ではない。職探し中の皆さんはぜひ挑戦を。

◀庭造りに決められたルールはない。感性のおもむくままに造ろう。

庭作り特集はP.168から!

3 童心にかえってかくれんぼに挑戦！ No.098

庭園には大人の背以上もある垣根があったり、花が密集して咲いている。つまり、隠れる場所の宝庫なのだ。そのため、毎日のように子供たちがかくれんぼをしている。大人でも声をかけるとまぜてもらえるようだ。

▲子供たちは庭園内のどこかに隠れている。すみずみまで探して見つけよう。

かくれんぼ特集はP.108から!

4 魔晶力によって浮き上がっている足場に注目

庭の上空には、魔晶力によって浮遊している足場がある。この上に乗ると、庭の全体を一望できるのだ。また、足場は上に人が乗ったのを認識すると、自動的に動き出す。植え込みの上に行きたいときに活用しよう。

脚力自慢なら足場へジャンプ!

魔晶力で浮いている足場などへ飛び乗るには、一見ロープなどを利用しないと無理なように思える。でも異能の射程距離を高めたベアラーなら、もしかするとジャンプで届くかも?

▲▶足場の上に乗ると、中央にある魔晶機関が光を発し、動き出す。

ここ最近、王都で密かにブームになっているかくれんぼ。王妃の庭では、今日も鬼と隠れ役の熱いバトルが繰り広げられているようだ。

隠れたリルティの子供たちを見つけよう!

王妃の庭で遊んでいるリルティの子供たちに話しかけると、かくれんぼに参加できる。子供たちは鬼役をやりたがらないため、隠れる側にはなれない。ここは1発、全員見つけだして大人のスゴさを教えてあげよう!

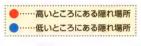
◀制限時間内に全員見つければ勝利。見つけられない場合は負けになってしまう。

まずは小手調べ! 3人を見つけられるかな?

LV1 隠れている子供 3人

見つけたら引っ張ればOK!

LV2 隠れている子供 3人

庭から出たら引き分けになるぞ!

LV3 隠れている子供 3人

LV4 隠れている子供 3人

花壇や柱のカゲとか、怪しい場所はよ〜く見てみなよ!

LV5
隠れている子供 4人
LV5からは
1人増えるよ!
LV6
隠れている子供 4人
高いところから探そう
LV7
隠れている子供 4人
射程距離が
長いと有利に!
LV8
隠れている子供 5人
素早く移動しよう!
LV9
隠れている子供 5人
LV8で
さらに
1人追加!
ここからは
最大の5人!
LV10
隠れている子供 5人
ここから先は
ずっとLV10!
ううう、
負けちゃった…!
LV10で最後!
ここまでやるなんて
スゴイね!
全員見つけられたかな?

舞い散る花びらに包まれた想いの地

Cherry Checkpoint 桜の関所

大陸で最もキレイに桜が咲く地域。花見客はもちろん、近年は占い好きの女性にも人気のスポットだ。

1 隠れた桜の名所は要地から思い出の地に

セルキートレインの完成によって、旅人が街道沿いのこの地に立ち寄ることは少なくなった。だが、当時を懐かしむ老人には、今も唯一無二の場所なのだ。

2 乙女に大人気!「恋の花びら占い」に挑戦

桜の花びらを拾おう! No.108

▲花びらを一心不乱に集めるリルティの乙女(?)たち。

「花びらを地面に落ちるまでにたくさん集めると、恋がうまくいくかも?」といった内容の手紙が各地に広まった時期は定かではない。だが、実際に恋が成就したとの噂は大陸中に広がり、今日も関所は片思い中の乙女の姿でにぎわっている。

◆素材屋の商品リスト ※1

売り物	価格
四つ葉のクローバー	100
珍味	300
缶詰	300
にじいろワイン	2300
観葉植物	1800

※1 赤字の商品はSCENE3−18以降に入荷。

3 おつまみの購入はこちらから

老舗「にじいろ酒造」では、花見のおつまみとして、珍味や缶詰を売っている。あとは、にじいろワインを用意するだけで、花見の準備は万全だ。

UMA NEWS UMA通信出張版

分裂・合体は時間の浪費！落ちているものを投げよう

表 プリンを引っ張って分裂させると、コプリンがそこら中に散らばってしまうし、コロコロムシ同士を球状に合体させて転がしてしまうと姿を見失いやすい。ここは魔物自体には触れずに、落ちている舞台の破片やガスボンベをぶつけて退治するのがオススメだ。

コロコロムシ ▶P.223

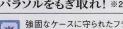
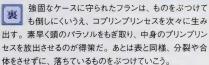
プリン ▶P.234

フランの頭のパラソルをもぎ取れ！※2

裏 強固なケースに守られたフランは、ものをぶつけても倒しにくいうえ、コプリンプリンセスを次々に生み出す。素早く頭のパラソルをもぎ取り、中身のプリンプリンセスを放出させるのが得策だ。あとは表と同様、分裂や合体をさせずに、落ちているものをぶつけていこう。

コロコロムシ ▶P.223

フラン ▶P.233

※2 裏の魔物はSCENE3−18以降に出現。

3つの地域をつなぐ中継点

ここの特徴は、3つの地域をつなぐ場所だということ。過去には多数の旅人が立ち寄っていたため、宿の数も充実していた。

どうやって開けるの!?

登ることも難しい大木の上に、宝箱が見える。金髪の青年は、なんとこれを離れた場所から引き寄せていた。

王都一草原駅へ ➲P.104

チョコボサーキットへ ➲P.112

終戦記念碑の丘へ ➲P.122

終戦記念碑の丘へ続く門は、王国の兵隊に封鎖されてしまうことも多い。そのときは他の場所へ行こう。

素材屋

アルテミシオンの 超お宝情報

ⓐ……珍味

Chocobo Circuit チョコボサーキット

日夜、チョコボとその乗り手による、しのぎを削るレースが行なわれているサーキット。興奮度100%のレースを楽しもう。

旧レト水道へ ➲P.124

断崖の洞窟へ ➲P.116

桜の関所へ ➲P.110

1 2

コース上の門は、基本的にチョコボレース開催時以外は閉門している。

魔物警報発生中!!

サーキット近くの死せる谷には、魔物の出現が確認されている。サーキットの見学客には、近寄らないように通達された。

コースを支える柱を上り下りする青年?

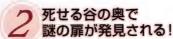
とてつもなく長い柱でサーキットコースは支えられている。この柱を苦もなく上り下りする青年がいるらしい。

レースにも利用される チョコボ騎兵隊の訓練場

一般市民にもおなじみのチョコボサーキットだが、元々はリルティ王国のチョコボ騎兵隊の訓練場だ。休日にのみレースに解放され、大陸全土に中継される。近年ではリルティ族以外もレースに出場できるようになったので、騎乗技術に自信があるなら、挑戦してみるといい。

チョコボレースの特集はP.114から!

▲▶チョコボは周辺に多数待機している。レースに参加するなら借りよう。

2 死せる谷の奥で 謎の扉が発見される!

死せる谷の魔物が出現する場所を直進すると短い道があり、その先は行き止まりになっている。しかし、向かって左側の崖を登ると、何やら怪しげな扉が見つかるのだ。意を決して潜入してみると、そこは断崖の洞窟であることが判明した。

UMA NEWS

UMA通信出張版

DANGER

死せる谷の外周にある岩石を有効活用

表 魔物が現れる広場では、外周部に落ちている岩石や紫水晶を拾って武器にできる。また、炎をまとったトリックフェイスを捕らえて、炎のブレスを吐かせるのもいい攻撃手段だ。光をまとった状態のトリックフェイスは体力を回復する球を吐くので、自分の回復に役立てよう。

あえて合体させれば戦いやすくなる ※1

裏 リッチは王冠をかぶっている間、攻撃が通じない。ここはまずブラッディボーン同士をぶつけて絡ませておき、そこにリッチが合体してロストエンペラー(P.240)になるのを待とう。ロストエンペラーも強敵だが、下に2回引っ張って樹木要塞形態にすれば戦いやすくなる。

※1 裏の魔物はSCENE4−10以降に出現。

特別企画 SPECIAL PROJECT

最速の世界に挑め! 激走チョコボレース

チョコボサーキットでは、チョコボの速さを競うチョコボレースが毎週開催中。腕に覚えのあるレーサーたちが、名誉を求めて激闘を繰り広げている。

Check 1 参加方法 参加資格はなし 飛び入り大歓迎!!

チョコボレースに参加するために必要なものは特にない。チョコボに乗りさえすれば、だれもがレーサーなのだ! 肝心のチョコボは、リルティ王国の騎兵隊が無償で貸してくれる。せっかくのチャンス、ここはぜひ参加してレースの空気を味わってみよう!

◀チョコボに乗ってスタートラインに立てば、レース開始だ。

逆走OK! 自由に走れ!

▲逆走してもお咎めなし。集団から離れてのフラッグ倒しも戦術のうち!?

Check 2 ルール フラッグを倒して スタートへ戻れ!

レースは4羽のチョコボで行なわれ、開始後にコース上に配置されているフラッグを20本(勝ちつづけると30本に増える)倒してから、スタート地点へ戻るとゴール。ちなみにフラッグは倒してから少し時間が経つと、再びコース上に配置される。また、コースアウトはなく、コースの下に落下してもチョコボから落ちていなければ、そのままレースは続行だ。

日刊 チョコボレース

レース前には食事を摂ろう

チョコボも生き物、お腹が減ってはレースはできない。ということで、レースの前にはチョコボが大好きなギサールの野菜を食べさせてあげよう。これでレース中も長時間ダッシュできるようになるのだ。

トップでゴールすれば 賞金ゲット!!

レースを見事1位でゴールすれば、周囲からの賞賛とともに、勝者へ賞金が贈られる。このときもらえる賞金の額は勝ちつづけるほど増えていくのだ。

勝ちつづければ

◀賞金は自分で拾う。勝利の余韻に浸るのもほどほどに。

日刊 チョコボレース

ライバルをブロック!!

ほかのレーサーの前方をブロックしてしまえば、抜かれにくくなるだけでなく、一方的にフラッグを倒せる。反則にはならないのでガンガン活用しよう!

賞金は多くなっていく!!

遺跡を利用した天空のレース場

レース場は古代遺跡の跡地を利用しており、地上から離れた上空に造られている。また、コースは坂や段差が要所にあって起伏に富み、鍛えられたチョコボでも走破するのは一苦労だ。

◀レース中に行けない場所は、チョコボ騎兵隊専用のコースだ。

高低差が激しい段差

▲段差があるうえに道幅も狭い。ここはダッシュよりも、確実に登るようにしてコースから落ちないように。

トップが接近すると開くゲート

▲ここのゲートは1周目のトップが近づくと開くようになっている。一度開いたあとは、そのレース中に閉まることはない。

ゲートが開いたらスタートダッシュ！

▲レースが始まったら、スタートダッシュで一気に前へ出よう。ただし、ダッシュが早すぎるとゲートに衝突するので注意。

START &GOAL

→……フラッグの置かれたルート

コース幅が狭く接触しやすい

▲とにかく道幅が狭く、ほかのチョコボと接触しやすい。ブロックされてしまうと、フラッグを倒すのが非常に厳しくなる。

落下したらすぐにコースへ復帰しよう

▲コースの下にはフラッグが1つもない。そのため、落下してしまったときはすみやかにコースへ復帰すること。

フラッグの密集地帯

▲序盤にフラッグの密集地帯がある。ここで倒した数は、そのままレースの勝敗に大きく影響するのだ。

古代の都市に続く暗黒の入口

Cave in the Cliff 断崖の洞窟

湿った空気が充満した洞窟には、コケの発する不気味な光が満ちる。洞窟の先に待つのは古代文明の夢の跡だ。

行く手を阻む岩を壊して進む

段差の前には、巨大な岩石(※1)が行く手を阻んでいる。軍隊やベアラーでもなければ、この岩を破壊することは難しい。

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……ナット
b ……めいどの土産 ※1
c ……満漢全席 ※1
d ……ビジュアルアート ※1

断崖の洞窟

※1

洞窟内は地形の起伏が激しい。段差はジャンプで登りながら、先をめざそう。

地下遺跡へ ➲P.117

魔物の出現時にはハシゴは撤去

広場にはハシゴ(※1)を使って上り下りするしかないが、魔物出現時は安全を考慮し、ハシゴが撤去される。

1

霧の立ちこめる洞窟で珍しいコケを観察 ➲P.120

チョコボサーキットへ ➲P.112

※1 岩石、セーブポイント、ハシゴ、b～dの宝箱、カギはSCENE4－11以降に出現。

幽霊都市内部へは一方通行

光の穴に飛び込むと、幽霊都市内部に続いている。ここは一方通行となっているので、あと戻りはできない。

死角にある宝箱を見落とさないように

進行方向を向いていると、足もとの宝箱（※1）を見落としがち。崖を飛び越える前に開けておくといい。

カギのかかった扉を開けるには？

扉はカギ（※1）がかかっていて開かない。しかし、この扉がある通路付近をウロウロしている、シマシマのモーグリがカギを持っていたことを確認した。奪い取ることができれば……。

デモンズウォールを倒すと小部屋への扉が開く

デモンズウォールを倒すとその場で動きを止める。つまり早く倒すほど、ワープポイントがある小部屋の扉が多く開くのだ。ワープ先の異世界(P.200)には秘宝の入った宝箱が1つあるらしいが、そこから戻ると再びデモンズウォールが襲ってくるという……。

▲2体の悪魔像を従えた、壁型の魔物。その名はデモンズウォール!

段差から落ちると上には戻れない

通路から落とされてしまうと、下から上に戻ることはできない。自分から落ちた場合も同様だ。

ワープポイントから外部へ脱出

一見、外に出る方法がないように思えるが、宝箱付近にワープポイントがあるときは、そこから外に脱出できる。

不思議な雰囲気に満ちた巨大な部屋

一面に不思議な模様が刻まれた壁が広がる奇妙な部屋。時期によっては、上へと進むことができるらしい。

旧レト水道へつながる扉

上へと進むことができた場合、ここから旧レト水道へ進めるようだ。似たような場所が多いので、間違えることのないように。

▲世界で最大勢力を誇るゴブリン一族の棲息地。

UMA NEWS

UMA通信出張版

無数の岩石で多数のゴブリンを退治 ※2

DANGER

断崖の洞窟では元々ゴブリンが目撃されていたが、いよいよ全種類のゴブリンが集結したようだ。といっても、この洞窟には無数の岩石が転がっている。それを片っ端から拾って投げつければ、平定に苦労する理由はないだろう。

ゴブリンサムライ ▸P.221
ゴブリン ▸P.220
ゴブリンウォーリア ▸P.220
ゴブリンハンター ▸P.222
ゴブリンヒーラー ▸P.222

※2 魔物はSCENE4－11以降に出現。

1 霧の立ちこめる洞窟で珍しいコケを観察

大陸中央に入口のある断崖の洞窟は、外気との気温差によって、内部に濃い霧がたちこめている。また、珍しい「ヌスビトゴケ」の群生地としても有名だ。貴金属に対する指向性を有して成長するというこのコケは、菌類学者の注目を集めている。

◀▲コケの群生した洞窟を進むと、開いた場所へと出る。

宝箱がいっぱい!

断崖の洞窟も、そこから進める地下遺跡も大量の宝箱があることで有名。もし誰かに先を越されて中身を取られたとしてもあきらめる必要はない。再度訪れた際には、宝箱の中身が復活しているはずなので、そのときに入手するといい。

2 地下に広がる遺跡でスリル満点の探検体験

洞窟と異なり、人工的な作りとなっている地下遺跡だが、年月の経過によって通路には多くの穴が開いている。飛び越えたり、上から吊されている照明につかまったりして危険度の高い道を慎重に進んでいこう。

▲▶道はところどころ崩落している。進行は至難の業だ。

3 危険度最大の魔物発見!! 悪魔の壁に立ち向かえ!

No. 009／018／019／028／029／315／325

この壁のような身体を持つ魔物は、通路の奥から侵入者を押し出そうと迫ってくる。壁は恐ろしいほど堅く、大砲や爆弾でも傷1つつかないほど。倒すのは不可能と思われていたが、さっそうと現れた金髪のベアラーが撃退する瞬間を特派員が目撃した。そのときの報告を紹介しよう。

壁の進行を止められる!?

ジリジリと迫るデモンズウォールだが、通路にある光る場所になんらかの力を加えると、ストッパーが現れて（※3）進行を止められるようだ。

※3 壁の進行を止めるストッパーはSCENE4−11以降に出現。

まず、ベアラーが注目したのは魔物の中央にある扉。ここに力を加えると扉が開くのだ。力を加える方向は、ご丁寧にも扉に浮き出ている矢印の方向となっている。扉が開くと、そこには恐ろしい形相をした顔が浮き出ており、ここに攻撃を加えることで魔物にダメージを与えられるようだ。金髪のベアラーは壁に埋め込まれた2体の悪魔像を操って、ダメージを与えていたことも追記しておこう。そうして、ある程度ダメージを与えると、扉が開かないように2体の悪魔像が扉を押さえつけはじめた。しかし、ベアラーはこれを難なく引きはがし、さらに中央部にダメージを与えつづけて壁の魔物を撃退したのだ。

撃退後、ベアラーは特派員に「初遭遇時じゃ厳しいな。鍛えてから虚空の辺縁に飛び込んで挑戦した方がいい」と謎の言葉を残した。何かの暗号かもしれないが、必死の調査もむなしく真相は闇の中だ。

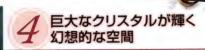
◀▼中央の扉をこじ開ければ、弱点部分が露出する。

弱点をさらけ出そう!

▲▶相手の妨害を防ぎつつ、周囲のものも利用しよう。

番人を退けたあとに待ち受けるものは……？

▲▶デモンズウォールはその命が果てると、石塊になる。同時に、通路の小部屋の扉が開くのだ。

4 巨大なクリスタルが輝く幻想的な空間

この部屋は古代の仕掛けによって足場が崩れていく。クリスタルに見とれていると、足場とともに奈落行きという最悪な結末も。

◀▲足場はどんどん地底へと落下していく。迅速に次の足場へと渡ろう。

Victory Monument Hill

終戦記念碑の丘

リルティ族なら一度は訪れたい、伝説の英雄を称えた記念碑。武の象徴ともいえる英雄に敬意を表してほしい。

桜の関所へ ➔P.110

1羽だけ、ポツンとたたずむチョコボ。非常に寂しそうなので、できたら乗ってあげて丘を走り回ろう。

周辺に落ちている終戦記念碑のがれきは、魔物に致命傷を与えるほどの重量がある。

がれきの下に埋もれるたくさんの謎の宝箱

事故によって壊れた記念碑だが、そのがれきの下にはなぜか宝箱がいっぱい。偶然、上に落ちたのか？　誰かが下に隠したのか？

中央の門は開かない

巨大な中央門は、軍隊のパレードなど大きなイベントがないと開かない。一般客は横の小さい門から入る。

▲ここでは謎の黒い飛翔体の目撃情報が相次いでいる。

収穫の平原へ ➔P.170

1 記念碑崩壊事故と王国・元老院の機転

最近起こったアレクシス号の不時着と、それにともなう終戦記念碑の崩壊。亡くなられた王妃の名を持つ船が、記念碑に激突して崩壊させるなど、不吉の極みというもの。だが、さすがは王国の元老院。「1000年の時を超えて英雄が再び身を挺してリルティ族の危機を救ったのだ」との声明を発表し、国内の混乱を収めた。

▲助けを求めている人は丘の各所に散らばっている。見つけしだい、がれきをどけてあげよう。

チョコボの力を救助に活かそう!

がれきの撤去は力作業。一般人では1つのがれきを動かすのも難しい。そこでチョコボの出番。がれきぐらいならチョコボに乗っての体当たりで、吹き飛ばすことができる。

2 求む!! 崩壊現場の救援ボランティア No.224

記念碑の崩壊によって、丘には巨大ながれきが多数降り注いだ。運悪くがれきの下敷きになってしまった人もおり、王国は彼らの救援ボランティアを募っている。

がれきの下敷きになっている人々があなたの救助を待っている!

石像や魔晶バイクを投げて1体ずつしとめていく

表 石像やがれき、魔晶バイクといった重量のあるものが多く落ちているので、それらをぶつけて魔物の体力を奪っていくのが無難だ。また、3体のブラッディボーンが近くにいるときは、合体させて1体のレギオンにしてしまえば、魔物の数を手早く減らせる。レギオンにしたあとは上か横に引っ張ってよろめかせてから、がれきなどをぶつけよう。

シャドウビースト ▸P.225
ブラッディボーン ▸P.232
ボム ▸P.236

デスマシーンの武装解除を急げ ※1

裏 黒い飛翔体・デスマシーンは、放っておくと遠方から機銃や魔晶キャノンで狙い撃ってくる。そこで、まずはデスマシーンを横に引っ張るなどしてダウンさせ、背中の緊急レバーを引いて武装解除、あわよくば緊急脱出装置を作動させて無力化しよう。残る魔物は石像や魔晶バイクなどを投げつけて、各個倒していくといい。

ハニワンダー ▸P.230
デスマシーン ▸P.227
ゴブリンウォーリア ▸P.220
ゴブリンサムライ ▸P.221

※1 裏の魔物はSCENE4−10以降に出現。

王都と各地方をつなぐ陸路の要

Old Lett Aqueduct 旧レト水道

セルキートレイン運行前は、陸路の要としてにぎわった場所。現在は自然の恵みに満ちた簡素な場所として有名。

1 急な坂ではカボチャと女の子が転がってくることも

No.036

東部開拓地側につながる急な坂は、坂の上からカボチャとそれを売る少女が転がり落ちてくることがある。そのまま放っておくと、壁にぶつかって少女が怪我をしてしまうかもしれないので、カボチャの上であわてる少女を見かけたら助けてあげよう。

▲大量のカボチャとともに転がる少女。どうにかして助けてあげたい。

2 宝石店「ジュエリー・ソフィア」でウィンドウショッピング

門の前という独創的な販売場所で有名な宝石店「ジュエリー・ソフィア」。高価なアクセサリが販売されており、リルティ貴族にも人気がある店だ。ただし、少々値段が高すぎるようで、貴族以外の人々は、素材を集めて工房でオーダーメイドすることが多いという。

◆宝石店の商品リスト ※1

売り物	価格
イカイカのピアス ▸P.244	3744
メロウリング ▸P.248	4608
締めつけ指輪 ▸P.248	6144
蹄鉄 ▸P.252	3840

※1 SCENE2−22以降に利用可能。

3 木の実やハチミツを集めて健康になろう！

門の付近にある木には、木の実がなったり、ハチが巣を作っている。木の実にもハチの巣にも抜群の栄養価があり、その効果はひん死の旅人が数個食べただけで、走り回れるぐらいに回復するほど。旅に疲れたり、魔物に襲われてケガをしてしまったときは、ここで木の実やハチの巣から元気をもらって旅に復帰するといい。

▲ハチの巣に衝撃を与えると、中から回復の結晶が出てくる。

4 水路の奥に見える謎の壁の正体とは？

レト高原方面へつながる橋の下には、現在は使われていない水路がある。その水路から水が引いたときに発見されたのが、この謎の壁だ。一見するだけで、自然物ではないということがハッキリとわかる作り。模様の雰囲気から、地下遺跡となんらかの関係があると思われるが詳細は不明。なお、未確認情報ではこの壁が扉のように開き、中から金髪の青年が出てきたという報告もある。

水路の外にはツタを登って

水路の縁はかなりの高さで、ジャンプしても外に出ることは難しい。水路で餓死したくないなら、ツタを登って外へでよう。

一時通行止め

水害発生の影響かどうかは不明だが、ときおりこの道が通行止めとなる。解除時期は発表されないので、道がふさがれていたら日をあらためよう。

東部開拓地へ ➲P.126

レト高原へ ➲P.136

宝石店

関所の先はチョコボサーキット方面へ道がつながっているが、時期によっては封鎖されて通ることができない。

チョコボサーキットへ ➲P.112

クリスタルの間へ ➲P.119

レト河の流れは時期によって勢いが変わってくる。流れがゆるやかなら静寂の泉や収穫の平原にも行けるだろう。

こちらに来るには、一度レト高原に入り、柵を跳び越える必要がある。

静寂の泉へ ➲P.150

レト高原へ ➲P.136

収穫の平原へ ➲P.170

開拓の情熱に溢れる夢と希望の地

Eastern Wildlands 東部開拓地

観光に向いた名所があるわけではない。だが、住民の開拓者魂は、訪れる者に活力を与えてくれると評判だ。

空洞の中にある宝箱

こちら側も同様に野牛の突進によって穴が開く。こちらの先には、入ってすぐの場所に宝箱があるのだ。

階段状の段差を登っていく

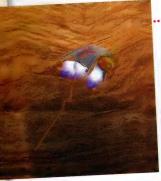
野牛の突進で岩壁に穴が開くことがある。するとその先に階段状の段差があり、それを登ったところには宝箱が見つかる。

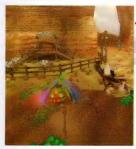
1 作物を守る超高性能なかかし？

※1

開拓地の痩せた土地では、収穫できる作物もそれほど多くはない。そのため、それを守るかかしは恐ろしいほど高性能なのだ。どうやら、元王国筆頭技師のシド氏が開発に協力しているらしく、高出力のレーザーを発し、吹き飛ばされても自動的に持ち場に移動する。しかも、開発はまだ完了していないようで、より強力となる可能性も高い。今、世界の技術はかかしを中心に回っている、といっても過言ではないのかもしれない。

▲かかしは無差別で攻撃してくるため、作物を収穫するのも命がけだ。

見た目と異なるスペックはもはや最新兵器の域!!

◀吹き飛ばされても、何事もなかったかのようにもとの場所へ。

▲畑を荒らすものすべてを射抜く、高出力のレーザー。

▲レーザーをかいくぐって近づくものは、大回転でまとめて吹き飛ばす。

▲地上のみならず、空中でもレーザーを発射する。しかも、空中では全方位へ乱射するのだ。

◀抜群のバランス感覚で、倒れることを知らない。

牛もアッというまに肉のかたまりに!!

※1 勲章No.024／144はSCENE2−22以降に取得可能。

2 牛乳搾り体験ツアー会員募集中!!

No. 041／042

東部開拓地の名産といえば、甘みたっぷりの牛乳。これを搾るツアーが現在大人気だ。ツアー参加前に覚えておいてほしいのは、牛を搾り台に誘導する方法。これは、水を飲ませるか干し草を食べさせればいい。台に牛が移動したら、全力で乳を引っ張るだけで大量の牛乳を搾り取ることができる。

▲牛は倒れ込むと、なんと乳からレーザー状のミルクを発射してくる。

UMA NEWS UMA通信出張版

スケルトンの頭蓋骨でキラーハウンドの気をそらす

表 キラーハウンドは骨が好物で、特にスケルトンの頭蓋骨には目がない。スケルトンを吹き飛ばして頭蓋骨をはずせば、あたりのキラーハウンドは頭蓋骨に夢中になって、ほとんど攻撃してこなくなるはず。あとは魔物同士をぶつけるなり、サボテンをぶつけるなりして退治するだけだ。

ゴブリンヒーラーを見逃さずに ※2

裏 モルボルの後ろで回復魔法を唱えているゴブリンヒーラーがやっかい。ほかの魔物の体力をどんどん回復してしまうので、真っ先に倒そう。モルボルに対しては、サボテンダーを捕らえて針千本を撃ち込むか、口を上→上→下の順に引っ張って舌をかませるといい。

※2 裏の魔物はSCENE2−22以降に出現。

▲旅人が襲われる事件が頻発中。見かけたら助けてあげよう。

3 荒野を暴走する2頭+1頭のバッファロー！

No. 035 045 055

開拓地には、暴走する2頭のバッファローの出現が確認されている。この2頭はとにかく凶暴で、不運な旅人が毎日のようにはね飛ばされているらしい。退治しようという動きもあったようだが、ある程度2頭を痛めつけると、巨大なボスバッファローが現れるとの噂もあり、積極的な駆除活動は躊躇されている状態だ。

ボス牛出現!!

受難の旅人

▲なぜか野牛に狙われる不運な旅人。

旅人をエサに誘導!?

◀その石頭は、荒野の岩盤をいとも簡単に破壊してしまう。

◀▲バッファローをこらしめると、ボスが現れることも。背中に剣などが刺さっているのが特徴だ。

4 風穴の心霊スポットで度胸試しに挑戦

No. 152 ※3

橋の街とバッファロー出現地の中間地点は、奇岩の風穴と呼ばれている。ここの風穴は、風が通ると幽霊がむせび泣く声のような音を出すとして恐れられている。この風の音色が本当に霊を呼び寄せたのか、近年では風穴の向こう側に幽霊の姿を目撃した者があとを絶たない。度胸があるなら、1人で風穴に赴いて幽霊が出ると噂の隙間を見つめてみよう。

空を見上げていると……

!!?

◀風穴から青空を眺めていると、突如としてその空間に姿を現す。

▲袖振り合うも多生の縁。開店に必要なカギを探してあげよう。

5 開店できないモグショップを助けてあげよう

No. 180 ※4

奇岩の風穴の奥では、大きなトランクを抱えたモーグリを見かけられる。どうやらカギをなくしたことで自分のトランクが開けられず、モグショップを開けないようだ。今にも泣き出しそうなモーグリが目の前にいるとき、助ける以外の選択肢はあるだろうか？　もし助ける気になったらあたりの地面をくまなく探し、カギを見つけてあげよう。

※3 勲章No.152はSCENE3−18以降に取得可能。　※4 勲章No.180はSCENE2−22以降に取得可能。

Bridge Town

橋の街

元王国筆頭技師・シド氏の工房がある街。お世辞にも治安はいいとはいえないが、活気のよさは大陸一だ。

監獄砂漠駅へ ➲P.190

シド工房地区

街の大掃除をお手伝い ➲P.133

脱獄囚の逃げ込み先 助ける？ 突き出す？ ➲P.133

手が届かない宝箱は超能力者しか取れない？ ➲P.133

「出る」と噂の連結通路を調査 ➲P.132

橋の街連結通路

地図を手に入れてお宝を探そう ➲P.132

働き者のモーグリがいる3つのショップを訪問 ➲P.132

モグリ屋
工房
紋章屋

橋の街

街中では上空のパイプにつかまったり、柵を跳び越えたりすることで近道できる場所も多いようだ。

奇岩の風穴へ ➲P.126

橋の街でレバーを引いておくと（右ページ参照）、ここの扉から焼却炉に入って橋の街まで近道することができる。

シド氏の工房はこちらから

シド氏の工房に用があるなら、扉の左横にある赤いレバーを引こう。すると頑丈な鉄の扉が開き、工房内に入ることができる。

アルテミシオンの超お宝情報

- a ……ナット
- b ……モーグリ人形
- c ……ファッショングラス
- d ……ボトルキャップ
- e ……ナット

レバーを操作して街に入る

扉の左側にあるレバーを引くと、街の門が開く。開いた先は無法地帯なので、心を決めて開くこと。

1 街を歩くときは御用心

治安の悪さで有名な橋の街だけあって、多くの無法者がうろついている。たいまつを自分に投げて吹き飛ぶ子供や、鋭いローキックを放つセルキーなどには、できるかぎり近づかない方が身のためだ。王都衛兵も治安回復に努力してはいるが、周囲の人をはね飛ばしながら走り回るため火に油を注いでいる始末。今宵も混沌の街の喧噪は収まる様子がない。

▲街は王都衛兵が警備している。取り締まりの邪魔をすると、突き飛ばされてしまうぞ。

お散歩モーグリはお金持ち？

橋の街にはふわりと浮かびながら、各家の窓を行ったり来たりするモーグリがいる。このモーグリはお金をため込んでおり、無法者ぞろいの橋の街の面々に狙われている様子。だが、高い所を飛んでいるため手が出せないようだ。

2 街の2階にある3つのレバーを引いてみよう

橋の街にある3つのレバー。このうち左を引くと、街の入口付近にある焼却炉の扉が開く。右を引くと、下層にある宝箱が置かれた場所の扉が開く。最後に中央のレバーだが、これは焼却炉の向かい側にある扉が開くようだ。

左を引くと？

▲焼却炉の扉の先は、シド工房地区につながっていた。

中央を引いたら？

▲焼却炉の向かい側にある扉が開き、奥へ行けるようになる。

右はどうなる？

▶下の階層の扉が開き、倉庫へ入れるようになった。

3 働き者のモーグリがいる3つのショップを訪問

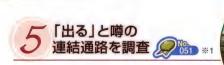
ショップはすべてシャッターが閉まっており、レバーを引かなくては買い物ができない。少し面倒だが、これにはワケがある。というのも、この3つの商店を切り盛りするのは、1匹のモーグリだからだ。3軒の店を掛け持つのは大変そうだが、人件費を考えるとなかなかのやり手モーグリなのかも？

▲シャッターが開いてモーグリがその店へ移動してくるまで、買い物は待ってあげよう。

4 地図を手に入れてお宝を探そう

毎週1回、非営利団体「トレジャーハント倶楽部」がお宝の隠し場所を発表する。その発表の場が橋の街の掲示板だ。世界各地から名うてのトレジャーハンターが集まるが、現在はほとんどのお宝を金髪のベアラーが見つけ出しているらしい。

お宝特集はP.134から!

5 「出る」と噂の連結通路を調査 No.051 ※1

橋の街連結通路から外を見ると、そこには線路が見える。その線路をセルキートレインが3回ほど通過するまでながめていると、そこに幽霊が現れるという。噂に過ぎないので信じなくてもいいが、調査に行った特派員が、その日から姿を見かけないことを伝えておこう。

人知れずさまよう魂

▲カメラに残っていた写真。何かが見える……。

※1 勲章No.051はSCENE3−18以降に取得可能。

6 手が届かない宝箱は超能力者しか取れない？

通路の手すりから下を覗くと、宝箱が見つけられる。しかし、手すりはどうがんばっても乗り越えられないため、宝箱を開けることができないのだ。もし、手を触れずにものを持ち上げるような能力があったら、通路から力を使って持ち上げてお宝をゲットできるのに……。

7 脱獄囚の逃げ込み先 助ける？ 突き出す？ No.153 ※2

隣の地域に監獄砂漠があるため、シド工房地区には脱獄囚が逃げ込んでくることが多い。お粗末な隠れ方の脱獄囚を見つけるのは簡単だが、その処遇をどうするかが悩みどころ。ここは自分の心に従って、看守に突き出すか、出口まで運んで逃がしてやるかを決めよう。ちなみに、どちらを選んでもお礼はもらえるようだ。

8 街の大掃除をお手伝い No.032／161 ※3

街中にゴミが溢れると、いずこからかやってくる清掃モーグリたち。彼らはゴミと認識したものを、どんどんダストシュートに投げ込んでいく。彼らの姿を見たら、国民の義務として積極的に手伝ってあげること。もし、しゃがんでサボっていたりすると、問答無用でゴミと認定されダストシュートに放り込まれてしまうかも？

※2 勲章No.153はSCENE3－22以降に取得可能。　※3 勲章No.032／161はSCENE2－36以降に取得可能。

特別企画 SPECIAL PROJECT

一攫千金をめざせ! トレジャーハント!

トレジャーハント倶楽部の発表により、世界各地にお宝が隠されていることが判明した。現在、橋の街ではお宝発掘の決死隊が組まれているぞ。

写真を頼りに財宝を掘り当てろ!

橋の街(P.130)で掲示板に目を向けてみると、トレジャーハント倶楽部からお宝情報の発表がある。これを手に取ると添付された写真からお宝の場所がわかるので、さっそく掘りにいこう! なお、お宝発掘の報酬は、貴重な素材の数々となっている。

▲▶掲示板は、橋の街に入ってすぐの場所と、モグショップ付近にある。

No.1 旧レト水道 ➔P.124

四つ葉のクローバー

No.2 東部開拓地 ➔P.126

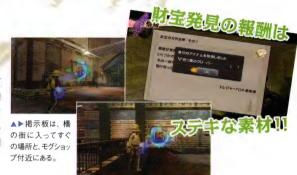
プリズム

No.3 チョコボサーキット ➔P.112

テーブルウェア

✕……お宝発掘ポイント

No.4
忘れられた森 ➲P.146
聖遺物
No.5
霊峰の参道 ➲P.172
クラウン
No.6
モーグリの森駅 ➲P.148
めいどの土産
No.7
シド工房地区 ➲P.130
ベーゴマ
No.8
コスタ・ファギータ ➲P.160
モデルガン
No.9
監獄砂漠 ➲P.194
観葉植物
装飾リボン
No.10
試練の吊り橋 ➲P.179

気球と羊に癒されるハイキング・スポット

Lett Highlands レト高原

大陸全域に出荷される羊が放牧される高原。近年は気球も飛ばされるようになり、ハイキング客も年々増加中。

滝の洞窟の入口はココ!

レト水道入口付近から、下に見える足場に下りると、洞窟の中に入れる。見落とすことのないように。

宝箱は段差を登って開けにいこう

宝箱のある高台は、とても登れないほど高い。そのため、横の少し低い高台に登り、そこからジャンプしよう。

川の上流を散策 ➲P.139
羊の誘拐事件が羊飼いの悩みの種 ➲P.138
レト水道へ ➲P.140
気球でのんびり空の旅 ➲P.139
旧レト水道へ ➲P.124
旧レト水道へ ➲P.124

柵からダイブをすると旧レト水道の西側に到着

柵を乗り越えて思いっきりジャンプすると、旧レト水道の西側部分に着水する。近道として覚えておこう。

アルテミシオンの 超お宝情報

a……ミルラの結晶　b……四つ葉のクローバー

動物たちとのふれあいが楽しめる

この高原には、いたるところに動物が放し飼いになっている。一番目を引くのは、レト高原の名物である羊たち。子羊のかわいらしさは、旅を一時中断してでも眺める価値が十分にある。触れるのもOKなので、癒されたいなら羊たちの毛を触ってフカフカの感触を楽しんでみるといい。羊のほかには、牧羊犬やチョコボの姿もよく見かける。チョコボに乗って、高原をかけるのは爽快の一言だ。

牡羊

牝羊

仔羊

▲獣の骨を転がすと、仕事を放棄してじゃれつく牧羊犬。プリティな仕草が大人気。

▶チョコボに乗って走ると、高原のさわやかな風をよりいっそう肌で感じられる。

魔物の宴会?

気持ちのいい高原は、どうやら魔物にとっても同様らしい。魔物出現時に下に落ちているものを見てみると、お弁当やにじいろ葡萄ジュースが散らばっている。魔物も宴会を楽しんでいたようだ。

UMA NEWS

UMA通信出張版

ボムの大爆発にゴブリンを巻き込め!

表 ボムは刺激を与えると大爆発を起こし、ゴブリンたちは爆発しそうなボムの周りに集まる習性がある。これを利用するべく、ボムを見つけたらゴブリンのいる方向に吹き飛ばしていこう。そしてボムに刺激を与えて自爆させれば、集まってきたゴブリンもろとも消し炭にできるはずだ。

ゴブリンサムライはものをぶつけて倒す ※1

DANGER

裏 ゴブリンサムライ以外の魔物は、表と同じ戦法で退治できる。問題のゴブリンサムライは、吹き飛ばしても受身をとることが多く、ボムの自爆に近づいても来ない。むやみに投げたりせず、落ちている岩や木箱をぶつけて地道に体力を減らす作戦をとろう。

※1 裏の魔物はSCENE3−18以降に出現。

2 羊の誘拐事件が羊飼いの悩みの種

※2

高原では、最近羊の誘拐事件が多発している。誘拐犯は怪しげな光線で羊を捕まえ、どこかへ転送しているらしい。もし、羊飼いとの談笑中に誘拐犯が現れたら、光線で連れ去られようとする羊を引っ張って下ろそう。誘拐犯の魔の手からカワイイ羊たちを守るのだ。

羊を助けるために……

レト高原を西へ東へ奔走せよ!

犬の向かう場所を頼りに

魔の手から羊を引きずり下ろそう!

◀不思議なことに、羊は連れ去られてしまっても最終的には無事に帰ってくる。

※2 勲章No.245はSCENE2−22以降に取得可能。

3 気球でのんびり空の旅

空を漂う気球は、近年高原のあらたな名物として定着した。手続きをすると、気球に乗っての空の旅を楽しめるので、上空からの絶景を見たいなら、レト高原観光課まで連絡しよう。なお、お客を乗せなくても気球は常に飛んでいるため、ジャンプ力に自信のある(?)観光客が、はるか上空の縄ばしごにつかまり、無断で気球に乗っているという情報もある。だが、観光課は「お客に迷惑をかけないならOK」というスタンスのようだ。実にのどかな地域といえる。

はるか上空から眺める
レト高原の大地

北部の高台に登って

向かい側の木につかまろう!

川を渡った先の……

宝箱の中には貴重な
ミルラの結晶が!!

4 川の上流を散策

高原の中央を流れる川の上流へ向かうには、高台を登ったり木から木へ飛び移ったりと、険しい道を進む必要がある。上流には宝箱があるという噂もささやかれているので、体力自慢の強者は挑戦してみてはいかがだろうか?

水に満ちたレト河の支流の1つ

レト水道

Lett Aqueduct

水害で大部分の陸地が水没してしまったのも今は昔。最近は、沈まなかった浮島がレジャースポットとなっている。

1 小鳥との心安まるふれあいの鐘

No.067

▲少女のアドバイスに従って、鐘を鳴らしてみよう。

レト水道の名物の1つが、鳥寄せの鐘。これを鳴らすと小鳥が近寄って来てくれるのだ。小鳥たちは非常に観光客に慣れており、黙って動かずにいると頭にとどまったり、卵を産んだりとサービス精神旺盛。高台の鐘の近くにいる少女は鳥好きの間では有名な人物で、彼女の周りにはいつも小鳥たちが集っている。

▲小鳥が頭にとどまったら、ジッとして羽を休めさせてあげるといい。

スーパーバードの弱点は水？

チョコボの特徴は、快足で従順で何よりカワイイ。非の打ち所のないスーパーな鳥に思えるが、唯一の弱点が水だ。足が着かないほどの水中に入ると、目にも止まらぬスピードで逃げ去ってしまう。

2 浮島でのんびりフィッシング

No.056／066

浮島付近は釣りの名所。だが、釣りをする前には、四六時中釣りを楽しむ釣り師のお爺さんに許可を得ておくこと。

釣り特集はP.142から!

▲同じ魚を釣りつづけると、まれに巨大な魚影が現れることが……。

3 井戸の底につながる洞窟

No.078

浮島を素材屋の方に渡っていくと、葡萄農園の涸れ井戸とつながった洞窟がある。ここに閉じ込められている男性は、ロープを引いて井戸の上から食料をもらっている様子。1人寂しくしているので、時々は会いにいってロープを引いてあげよう。

井戸にたれるロープを引っぱると……

▲なんとタライが落ちてきた。まるでコントのようだ。

4 隠れ家的な素材屋「ルダ通商」

道の途中では、素材を売る店が営業している。商品の数は多くないが、こんな街外れでの営業に哀れみを感じるなら、1つは買ってあげよう。なお、素材を売るだけでは生活できないのか、隣にある屋台では、にじいろ葡萄を販売している様子。1つ2ギルなので、こちらも懐に余裕があるなら買い占めてあげるほどの優しさを見せてあげたい。なお、買うときに勢いよく引っ張ると砕けてしまう点には注意。

◆素材屋の商品リスト ※1

売り物	価格
ファッショングラス	980
レザークラフト	360
ヨーヨー	680
チャノキの葉	1600
にじいろワイン	2300

※1 赤字の商品はSCENE3−18以降に入荷。

川に落ちたら足場に向かう

川に落ちると、泳いで移動することになり旅のスケジュールが大きく狂ってしまう。早めに足場から地上へ戻ろう。

門を開ければ葡萄農園

葡萄農園の門は堅く閉ざされているが、門の中央にある小さな扉を開けると、農園のスタッフが門を開けてくれるのだ。

葡萄農園へ ➲P.144

葡萄農園へ ➲P.144

4 素材屋

柵を越えると水中に落ちてしまう。道沿いを歩くときは、柵に近づきすぎないように。

レト高原へ ➲P.136

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……メタルライター

魚との真剣勝負 フィッシングマスターへの道

世界各地で勃発する釣り師と魚のフィッシングバトル。すべての魚を釣り上げて、並ぶもののない真の釣り師となるのだ！

Check 1 釣り師のもとへ

釣り場には、例外なくクラヴァットやセルキーの釣り師がいる。彼らに話しかければ、その釣り場で釣りをできるのだ。

Check 2 魚釣りはタイミングが命

釣り糸を垂らして魚がヒットしたら、ジッと待ちつづけよう。そして釣り竿が震えるタイミングを狙って、一気に釣り上げるのだ！ 見事成功すれば、魚を釣り上げられる。

▲魚を釣り上げるときは、釣り竿を素早く「持ち上げる」ことを意識するといい。

Check 3 多様な生態系

同じ魚を釣っていると、その魚の巨大種が現れる。また、同時にプチレアやレアと呼ばれる魚も見られるようになる。

▲▶巨大種はほかの魚よりも目に見えてデカイ。

Check 4 釣れるのは魚だけじゃない!?

プチレアやレアな魚を釣ってさらに同じ魚を釣りつづけると、人間や動物の魚影が現れたという噂が。真相ははたして……。

1 レト水道 ➲P.140
2 セルキーズギルド ➲P.152
3 満ち潮の入り江 ➲P.156
4 紅葉の駅 ➲P.166
5 巡礼の氷窟 ➲P.174
6 静寂の泉 ➲P.150
7 海底洞窟 ➲P.164

各フィッシングポイントのレア魚(?)情報

① せせらぎの釣り場

- ソボ
- タンセキ
- クラヴァットの女

② 夕陽の釣り場

- ナナコロビ
- オヒネリウオ
- ネコ

③ 潮騒の釣り場

- ナナコロビ
- オヒネリウオ
- セルキーの女の子

④ 紅葉の釣り場

- エコヒイキ
- センネンゴイ
- クラヴァットのおじさん

⑤ 寒風の釣り場

- ソボ
- タンセキ
- クラヴァットの巡礼者

⑥ 泉の釣り場

- ソボ
- センネンゴイ
- モーグリ

●……釣り場
……プチレア
……レア
……極レア

⑦ 伝説の釣り場

- ヤオキ
- タンセキ
- セルキーの女

葡萄が甘く香るワインの生産地

Vineyard 葡萄農園

クラヴァットの小作人が働く、にじいろ葡萄の名産地として有名な農園。極上のワインがほしいならココ。

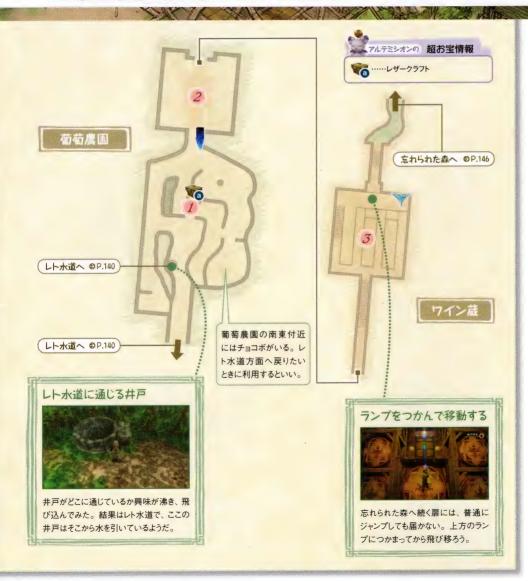
忘れられた森へ ➔P.146
レト水道へ ➔P.140
レト水道へ ➔P.140

葡萄農園の南東付近にはチョコボがいる。レト水道方面へ戻りたいときに利用するといい。

レト水道に通じる井戸

井戸がどこに通じているか興味が沸き、飛び込んでみた。結果はレト水道で、ここの井戸はそこから水を引いているようだ。

ランプをつかんで移動する

忘れられた森へ続く扉には、普通にジャンプしても届かない。上方のランプにつかまってから飛び移ろう。

▲高台からの見晴らしは絶景。時間が過ぎるのを忘れてしまうほどだ。

1 スリル満点のロープ滑りで度胸試し!

入口の門をくぐってまっすぐ進んだところにあるハシゴを上ると、農園全体を見渡せる高台にたどり着く。ここから農園の四方八方に張ってあるロープに飛び移って滑り下りるのが、今密かにブームなのだ。命知らずの若者はぜひ挑戦しよう!

ロープに飛び移り

一気に滑り下りよう!

にじいろ葡萄を食べてみよう

葡萄農園のいたるところで取れる「にじいろ葡萄」。輝く果実は、見た目だけではなく味もすばらしい。しかも、体力が大きく回復する滋養強壮効果を備えたミラクルな果物なのだ。

新鮮なものを狙え!

◀▼キラキラと輝いている葡萄が新鮮な証。これを優先的に収穫したい。

2 葡萄狩りのお手伝い No.068

広場にいる長老に話しかけると、期間限定のアルバイトである葡萄狩りに参加できる。そこで最も優秀な成績を収めると、葡萄農園では長老と同等の尊敬を集めるという「葡萄狩り名人」の称号を得られるのだ。さらに後日、少額ながらお礼金が渡されるとの話もある。

UMA NEWS UMA通信出張版

ブラッディボーンは合体させるのも手 ※1

葡萄農園を平定するコツは、ブラッディボーン3体を合体させて、戦いやすいレギオン1体にすること。合体後は離れてものをぶつけよう。

3 ワイン蔵の見学はお静かに願います No.253 ※2

ワイン蔵には自由に入って見学可能。ただし、樽の栓を抜くなどのイタズラを繰り返すと、管理人に炎のブレスを吐くほど怒られる。微妙な比喩のように思うかもしれないが、これは事実なのだ。

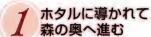
▶怒りは、異能を持たない人にもこれほどの力を発揮させるものなのか。

※1 魔物はSCENE3−18以降に出現。 ※2 勲章No.253はSCENE2−22以降に取得可能。

ほのかな明かりに照らされる神秘的な空間

Forgotten Forest 忘れられた森

ユーク族の発祥の地とされる静かな森。迷い込んだ人間が神隠しにあった記録もあり、別名を「迷いの森」という。

1 ホタルに導かれて森の奥へ進む

迷いやすい森だが、ホタルの集まるウロを刺激して、移動するホタルのあとを追えば、出口にたどり着けるはず。ベテランの旅人には常識的な知識なので、散策前に予習しておこう。

ホタルダケから

ホタルの集まるウロへ

▲▶ゆっくりとホタルが飛び、向かうべき方向を示す。

▲ホタルがツタのありかを教えてくれ、段差を上るのを助けてくれる。

2 財布を狙うイタズラ猿に注意 No.129 ※1

◀森に生息するサルで、イタズラが大好き。

この森に生息するウサザルは、旅人のお金を盗むことに命をかける変な生き物。もし、突き飛ばされてお金を奪われたら、こちらも力尽くでお金を奪い返そう。すべて取り返せば、群れのボスとして認められるとか。

◀ボスと認めたものには、多額のお金を納めてくる。

※1 勲章No.129はSCENE2－22以降に取得可能。

3 「流れ屋モグビッチ」割引セール中！

未開の森でひっそりと営業しているモグリ屋「流れ屋モグビッチ」。店主の口は悪いが、さりげなく割り引きしてくれる優しさがウレシイ。

UMA NEWS　UMA通信出張版

入口近くの広場から始めて最奥部の広場をめざせ

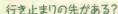
表 森の中にある3つすべての広場に魔物が現れ、瘴気ストリームは一番奥の広場に出現する。平定をめざすなら、入口付近の広場で瘴気が発生するのを待ち、魔物を倒しつつ奥へ移動しよう。また、コロコロムシ同士を合体させて転がすと、この暗い森では見失う恐れがある。合体したときは、岩石や切株をぶつけて体力を奪うといい。

火薬の詰まった樽でモルボルを退治 ※2

DANGER

裏 入口の広場から始めて奥へ進んでいくのは表と同様。問題は最奥部に現れているモルボルだ。最奥部の広場には2カ所に火薬の詰まった樽が落ちているので、2カ所を行き来して樽を投げまくろう。

※2 裏の魔物はSCENE2−22以降に出現。

行き止まりの先がある?

忘れられた森の行き止まり……のはずだが、金髪の青年が何かを追う際に、この先へ進んでいくのを見たという報告が上がっている。

アルテミシオンの超お宝情報

a ……四つ葉のクローバー

モグリ屋

3

1

2

木の実を食べて疲れを癒そう

背の低い樹木になっている木の実は、滋養強壮効果が抜群。森の散策に疲れたときや、魔物との戦いでケガをした際には取って食べよう。

木の根をつたってガケを越える

下に道は続いているが、最近は木の根につかまってターザンのように駆け抜けるのが流行りだ。

高い位置の手の届かない宝箱を開けたいときは、周囲に「ホタルの集まるウロ」がないか、見渡してみよう。

ワイン蔵へ ➲P.144

大樹に作られたモーグリ商会の本部

Moogle Woods Station モーグリの森駅

モーグリ商会の第1号店が開店した記念すべき場所。セルキートレインも通っており、流通の要地として有名。

ほかの地域へはセルキートレインで

上層にはセルキートレインの乗り場がある。静寂の泉以外の地域へ行きたいときは、これに乗って移動しよう。

下層の穴に飛び込むと静寂の泉につながる

下層の縦長の穴は、落ちた先が静寂の泉にある洞窟へとつながっている。レト高原方面への近道だ。

木の上にある頑丈な宝箱を開けたいときは、下へ落とさないように投げる方向に気をつけよう。

アルテミシオンの 超お宝情報

- a ……ミルラの結晶
- b ……にじいろワイン
- c ……記念切手
- d ……アイボリーグッズ

ツタ

◀ツタはそれぞれが違う場所へとつながっている。

キノコ

1 森林浴をしながら運動不足を解消できる!

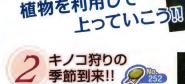
マイナスイオンに満ちた、森林浴場としての人気が高い観光スポット。森はツタなどを利用して移動するアスレチックのような造りになっているため、ふだんの運動不足を解消したい人にもオススメだ。

植物を利用して上っていこう!!

三位一体! キノコ狩りモーグリ

モーグリの森の特産品の1つである、色とりどりのキノコ。このキノコを集めているのが三位一体のキノコ狩りモーグリだ。鍛えられた羽は人1人がぶら下がっても、飛びつづけられるほど。嘘だと思うなら、モーグリめがけてジャンプだ!

2 キノコ狩りの季節到来!!

No.252

下層にいるモーグリに話しかけると、キノコ狩りに参加できる。プロのキノコ狩りモーグリを相手に、見事優勝できれば、キノコ狩り界のヒーローの座はキミのもの。ちなみに、モーグリにぶら下がりながらキノコを取るという裏技を使う選手もいるらしい。

UMA NEWS UMA通信出張版

DANGER

トンベリの包丁を使い必殺の威力に酔いしれる

表 クラスターやトリックフェイスなど、タフな魔物が出現する。ここはトンベリを捕まえ、この魔物の包丁を使って攻撃しよう。包丁の威力は高いので、短時間で魔物の数を減らせるのだ。その際は、捕まえた状態のトンベリの近くに、相手の魔物を捕捉してから攻撃するとはずしにくい。

トンベリ ▸P.228
トリックフェイス ▸P.228
クラスター(パイナップル) ▸P.218
ウラミトンベリ ▸P.211

包丁とさびた剣 2つの刃物で攻撃だ!

裏 表と同様に、切り札はトンベリの包丁。ただし、体力がそれほど多くないトンベリは、何度か捕まえるうちに倒れてしまう。トンベリがいなくなると、トンベリクイーンやクラスターを倒すのに時間がかかってしまうので、当てると威力の高いさびた剣を拾って攻撃しよう!

トンベリクイーン ▸P.229
トンベリ ▸P.228
トリックフェイス ▸P.228
クラスター(パイナップル) ▸P.218
ウラミトンベリ ▸P.211

神秘的な情緒に包まれる虹の泉

Silent Spring 静寂の泉

輝くように美しい泉。ここに虹が映り込めば、ロマンチックなムードは最高潮。まさに最高のデートスポットだ。

1 泉のほとりで演奏会を楽しむ

ここの名物といえば、ロックンローラーモーグリが指揮するカエル合唱団。美声のカエルをスカウトして、大陸一の合唱団を作り上げた手腕は高く評価されている。演奏中でなければ、話しかけると指揮をまかせてくれるので、音楽に自信があるならチャレンジしてみよう。

▲演奏中に話しかけると、渋すぎるセリフで怒られてしまう。

俺の曲を聞け……ポ

自分だけのビートを刻め！

2 カップルには不吉？ 大滝の虹にまつわる伝説

大滝にかかる虹に伝わる伝承で、一番有名なのが「バカには見えない」というものだ。カップルでこの虹を見たいなら、まずは相手と2人で勉強して「バカ」からの脱却を果たしておこう。男女のどちらかが見えないと、バッドエンドは決定的だ。なお、虹は中央の小島からモーグリの森駅方面を見ると見つけやすい。

聖なる剣エクスカリバー

伝説の剣の代名詞ともいえる聖剣エクスカリバー。この地に魔物が現れると中央の小島に地面に突き刺さった状態で出現する。この剣は、選ばれた伝説の王様でなくても抜くことができ、手元からなくなっても、しばらくすると元の場所に復活する。まさに聖剣、サービス精神の固まりのような武器なのだ。

聖剣エクスカリバーでヒドラ退治！

魔物が現れたら、中央の小島に急いで向かおう。ここにあるエクスカリバーは当てたときの威力が非常に高いのだ。強敵となるのはヒドラだが、4本の触手のうち2～3本ほど倒すと、エクスカリバーが当たる位置まで浮上してくる。そこに数回投げつければ、それほど苦労せずに倒せるはず。

3 美しき風景に囲まれた釣り場

中央の小島にいる老人に話しかけると、釣りを楽しむ了承を得られる。さすがに見事な水質を誇る泉だけあって、釣れる魚も立派なものばかり。虹を見ながら魚釣りというのもオツなものだ。

釣り特集はP.142から!

モーグリの森駅へ ➲P.148

湖の底から泡が発生している場所からは、お金などが見つかることも。

1
2
3

旧レト水道へ ➲P.124

行き止まりのツタから上へ行く方法

ツタを上ると、そこにはモーグリの森駅がある。エレベーターなどはないので、気合いを入れてツタを上ろう。

葉を足場に泉の上を散歩

泉に浮かぶ葉は、高い浮力を持っており、大人1人が乗っても沈まない。葉の上を通ることで対岸に渡ることもできるのだ。

自由なる魂が巣立つ場所

Selkie Guild セルキーズギルド

航行不能となった船を居住区として使うセルキー族の根拠地。排他的な場所なので、訪れるなら相応の覚悟が必要。

マスト頂上からの風景

中央の巨大なマストを登り切ったときの風景は絶景の一言。根本の立て札がある辺りからが上りやすくなっている。

金網の奥にある宝箱は離れた場所から引っ張る

金網の奥に宝箱が見えるが近づけない。もし離れた場所から宝箱を動かす方法があるなら、開けられるかも?

セルキーズギルド

紋章屋

部外者に対する手荒い歓迎に要注意 ➲P.154

ギルド船内・通路へ ➲P.153

度胸試しの綱渡りに挑戦! ➲P.155

セルキー風のスローライフを体験 ➲P.154

満ち潮の入り江(P.156)から滝下りをしてくると、ここへ到着する。

満ち潮の入り江へ ➲P.156

ギルドを出るときもスリリング滝下りが出口代わり ➲P.155

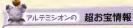
出口へ向かうときはロープを滑り下りる

ギルドの出口へ行きたいときは、セルキーたちのマネをしてここのロープからダイナミックに滑り下りてみよう。

碇を下ろせ!

船の碇を下ろすには、巻き上げ機を引っ張る必要がある。巻き上げ機がある場所へは、船体側面の砲門を足場にしてジャンプしていこう。なお、一部の砲門は引っ張り出せるようだ。

牢屋や洞窟は風船を利用すれば行ける

綱渡り(P.155)の報酬で風船をゲットしたら、風船の浮力を利用して牢屋や洞窟まで行けるようになる。

2階層に分かれているギルドの大広間

ギルド最深部にある大広間は、上層がバイガリ氏の部屋、下層がセルキーたちのフリースペースとなっている。

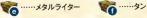
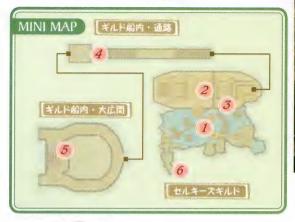
c ……スパイス

◀セルキー族を束ねる長のバイガリ氏。

▲▶夕陽に照らされたギルド内は、幻想的な雰囲気に包まれている。

時間を忘れるひととき

1 セルキー風のスローライフを体験

No.084／094

ギルド内のセルキーは、種族の規律に対しては絶対服従だが、規律外の事柄は非常におおらか。魚を釣ったりギルドの仕掛けで遊んだりと、ゆったりした生活を謳歌している。

ここでは何が釣れるかな？

釣り特集はP.142から!

▶ギルドでは釣りを楽しむこともできる。夕日に照らされながら、のんびり釣りをするのも一興だろう。

居住船「イスマイール号」

イスマイール号は、かつて伝説の財宝を巡って近隣の海賊と激しい戦闘を繰り広げた。そのときの傷がもとで航行不能となり、今ではセルキーの居住区として第二の人生を送っている。

2 部外者に対する手荒い歓迎に要注意

No.063

よそ者を快く思わない一部のセルキーは、最も高いマストの上からヤシの実を投げてくる。仕返しをするなら派手にやろう。船上に転がっている大砲の弾をマストに何発もぶつけるぐらいしないと、セルキーたちには通用しないかもしれない。

▲当たると爆発する弾。取り扱い注意！

倒れた!?

3 度胸試しの綱渡りに挑戦！

※1

セルキーは老若男女問わずに高いところが大好き。そのため、マスト上に張られたロープを渡りきるなんてことは朝メシ前だ。部外者であっても見事に綱を渡りきれば、セルキーたちが認めてくれるかもしれない。

▲船体後部のマストがスタート地点。ここからゴールをめざしてロープ上を渡っていくのだ。

◀◀風船（※2）があれば、いろんな場所に行ける？

4 船内のトラブルには冷静に対応しよう

No. 052

船内を歩いていると、セルキーの老人がタルに乗って転がってくることがある。どうやら、仲間のセルキーからいじめられ、突き飛ばされているらしい。心優しい旅人なら、救い出してあげるのが当然。いじめ撲滅のために立ち上がろう。

彼方へのヘッドダイビング!

高いところから飛び下りる際に、前転しながら落ちてみよう。すると、いつもよりも速く、より遠くへ飛ぶことができるぞ。頭から突っ込むためかなりの危険をともなうが、一度味わうとその疾走感が病みつきになること間違いなし！　セルキーズギルドには高い場所がたくさんあるので、体験するにはもってこいだ。

5 盗品？　正規品？少し怖いギルドの宝石店

セルキーズギルド内の店舗ということで、少し不安に思う客も多いかもしれない。しかし、ここもれっきとしたモーグリ商会加盟店。不安がらずに購入しよう。

◆宝石店の商品リスト

売り物	価格
チャンチトスのピアス ▸P.244	1248
さんごの指輪 ▸P.248	1536
アセイミー ▸P.252	960
タリスマン ▸P.252	960

6 ギルドを出るときもスリリング滝下りが出口代わり

ギルドの「満ち潮の入り江」方面の出口は、急流から滝につながる盟約の滝という名の水路。運動神経抜群のセルキーらしい出口といえる。滝を下って豪快にダイブだ！

滝下り特集は P.158 から!

※1 勲章No.073はSCENE3−18〜3−30の間、およびSCENE4−10以降に取得可能。
※2 途中でロープから落ちた場合、一度ほかの地域に行って戻ってこないと風船が出現しない。

潮の香り漂う美しき入り江

High Tide Cove
満ち潮の入り江

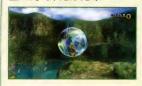
輝く水面とサンゴに魚。自然の海を満喫するならここが一番。貴重なサンゴや海藻も観察しておきたい。

海水を噴出する フンスイサンゴ

一定の間隔で、海水を上空へ吹き出すサンゴ。海水の勢いは強く、大人1人の体を浮き上がらせるほど。ちなみに大陸天然記念物。

セルキーズギルドへ ➲P.152

セルキーズギルドから滝を下ってくると、ここへ出る。もちろん、滝を上ることはできないので、ここからはギルドに戻ることはできない。

空に浮くうたかた草

力を加えると、泡を出し空中に浮かぶ草。泡に乗るとお手軽な空中散歩を楽しむことができる。

秘密の滝壺へ ➲P.160

海に落ちてしまった場合の陸地への戻り方

陸地に上がりたいときは、水中へのびる網をめざせばいい。だが、遠くのものをつかむ力のあるベアラーなら、陸地をつなぐ吊り橋をつかむだけで、楽に陸地へ戻れるようだ。

アルテミシオンの **超お宝情報**

a ……プリズム

休憩中はカニに注意!!

休憩中に、ニュウスイカナヅチガニが近づいてくることがある。このカニは動かない生き物を海に突き落とすという性質を持つ。休憩中でも気を抜いてはいけない。

▲▶水に落ちたら、サンゴや吊り橋を目印に上陸しよう。

1 美しさよりも危険さが上回る場所

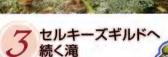
海はキレイで、釣りもできるすばらしい場所だが、足場が不安定で危険なため観光客の数は少ない。入り浸っているのは、危険が三度の飯より好きなセルキーの若者たちだけだ。

美しい入り江で釣りを楽しもう!

◀釣りができる場所は、入り江の中央付近の小島にある。

2 巣にお金をためるタコを発見!!

ヘソクリダコは、この入り江にしか生息せず、お金をため込むという奇妙な習性がある。巣の中を探ると、ある程度のお金が手に入るが、見つかると、逆にお金を奪われてしまうようだ。

▲▶ため込んだお金を盗られたヘソクリダコの怒りが炸裂!

3 セルキーズギルドへ続く滝

ここからセルキーズギルドへ向かう場合、セルキーズギルド方面から来たときと違う滝を下ることになる。こちらもスリル満点の滝下りが楽しめる。

UMA NEWS UMA通信出張版

DANGER

時間との勝負 早期決着を心がける

表 魔物が広範囲に多数出現するため、時間切れまでに平定するのが難しい。とにかく時間の短縮を念頭に置くこと。特にサハギンを倒す際は、無理に地上へ引きずり出すことを狙わず、水中にものを投げて倒していこう。

威力の高いものを投げ 一撃必殺で倒す

裏 エレキクラゲの代わりに、倒しにくいアーリマンが現れるため、さらに難易度が上がっている。当てるとほぼ一撃で魔物を倒せる大砲の弾や錨を積極的に使っていくのが平定へのカギだ。

スリリングな滝下りに挑戦！

サーフボードを使って滝を滑る滝下りは、スピーディかつスリリングで若者に大人気。連日大盛況のこのスポーツを楽しむなら今！

滝を下りつつフラッグを倒そう

滝を下りながら、左右へバランスをとりつつ動いて水上のフラッグを倒していこう。白いフラッグを倒せばポイントが加算されるが、赤いフラッグを倒してしまうと減点されてしまうので注意。

▲フラッグは体で直接触れるだけで倒すことができる。

連続倒しで高得点！

白いフラッグを連続で倒すと、ポイントが大きく増加する。スライドを駆使して、すべての白いフラッグを連続で倒していこう！

拒絶の滝コース

GOAL
セルキーズギルドへ ➲P.152

スライドで高速移動

とっさに左右へ大きく移動したいときは、「スライド」のテクニックの出番。体を大きく傾けることによって、瞬時に左か右へ高速で動けるのだ。

◀▲主に離れた位置のフラッグを倒したいときに活躍する。

START
満ち潮の入り江から ➲P.156

段差を越えると滝下りがスタート

▲段差を飛び下りると滝下りのスタート。滑りはじめたら、戻ることはできない。

ゴールと同時にセルキーズギルドへ到着

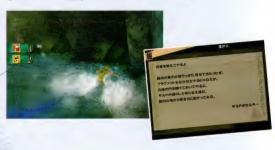
▲滝下りのゴールに到着すると、そこはもうセルキーズギルドの敷地内だ。

盟約の滝コース

START

セルキーズギルドから ➲P.152

中腹の分岐点

盟約の滝コースの中間点に、門によって隔てられた別のルートらしき道がある。このルートはあまたのフラッグを倒して、モーグリ協会から一流スライダーの証となる勲章を手に入れると、通行できるようになるという噂だ。

満ち潮の入り江へ

▲通常のゴールはこちら。ギルドへ戻るときは、拒絶の滝コースへ行けばいい。

秘密の滝壺への出口

▲滝の上から失礼。突然現れたスライダーに、現地の観光客もビックリ。

GOAL

満ち潮の入り江へ ➲P.156

GOAL

秘密の滝壺へ ➲P.160

Costa Faguita コスタ・ファギータ

各地から観光客が集まるリゾート地。セルキートレインの駅があるためアクセスも上々で、まさに欠点のない楽園だ。

滝から人が降ってきた!

ときおり、この滝からは人が降ってくることがある。どうやらセルキーズギルドからの滝下りのコースによってはここに着地するようだ。

海の底に沈んでいるもの

透きとおった海の底をのぞいてみると、泡が立っている場所がある。掘ってみると何か出てくるかも?

コスタ・ファギータ
唯一の玄関口
コスタ・ファギータから各地へ移動するにはセルキートレインが便利だ。魔物が現れても運行する強硬さも魅力。
隔離された浜辺
岩場に隔離され、訪れる人も少ない浜辺。最近、ここで金髪の青年が、宙に浮いて突然消えたという情報も。
セルキートレインへ P.204
モグリ屋
工房
カメの恩返しは
多額のお金？ P.163
秘密の滝壺へ P.160
4
a
大昔の嵐で崖崩れが起きた坂の上の道は、今でも復旧の目処が立たず、通行することはできない。
セルキー族が治める
最高のリゾート地 P.162
1
5
b
恐怖のメッセージ！
海底人からの招待状 P.163
c
遠泳禁止！
海の警備員が目を光らせる P.162
小島の大間欠泉は
迫力満点 P.162
3
d
2
見えない障壁でブロック！
どこまでも泳いでいきたくなる青い海だが、海上警備員によって遭難防止のための障壁が張られている。
コスタ・ファギータ

1 セルキー族が治める最高のリゾート地

セルキー自治区の入口にして、世界有数の観光地。セルキートレインの運行開始によって観光客が激増した。白浜には今日も人が押し寄せている。

眼前に広がる青い海と空

2 遠泳禁止！海の警備員が目を光らせる

No. 102 ※1

コスタ・ファギータは、もともと遠泳禁止だったわけではない。では、なぜ禁止となったのか？　その理由は沖を縄張りとする巨大なシャチの出現だ。このシャチに会いたいなら、規則を無視して遠泳してみるだけでいい。ただし、傷薬のたぐいを準備しておくのを忘れずに。

◀▼どこまでも追ってくる彼から逃げ切ることは不可能だ。

浜辺へ強制送還！

3 小島の大間欠泉は迫力満点

No. 061 ※1

沖の小島にある間欠泉は規模がすさまじく、青年男性をはるか彼方まで吹き飛ばすほど。度胸試し好きのセルキーでも近づかない、本当の恐怖がここにある。

◀興味本位で近づかないように。ケガではすまないかも？

噴出中に近づくと危険！

※1 勲章No.102／061／082はSCENE2−13から取得可能。

4 カメの恩返しは多額のお金？

No.082 ※1

カメをいじめるセルキーをつかんで投げると、カメはお金をため込んだ場所を教えてくれる。そこを掘ると、驚くほどのお金が手に入るのだ。ちなみに掘ったあとに、セルキーをもう一度投げ飛ばし、同じ場所を掘ってみると……。

◀▲示した場所を掘ってみると、なんと大金が出てきた！

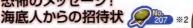
UMA NEWS

UMA通信出張版

基本が重要 岩石ラッシュで平定を！

コスタ・ファギータに出現するエレキクラゲに対しては、体当たりや吹き飛ばしといった攻撃は効果が低い。しかも、海中に落ちると追撃が困難になるので、ここは基本に忠実に岩石などをぶつけて倒そう。プリンは岩石などを持って近づくと逃げる習性があるので、そのまま海に追い落として倒すといい。

5 恐怖のメッセージ！海底人からの招待状

No.207 ※2

浜辺に流れ着くのは、ヒトデやウニだけではない。ビンに入った手紙もよく流れ着く。手紙の書き手の正体が不明というのは不気味だが、書いてあるとおりに間欠泉に飛び込むと、海底洞窟に行けるようだ。

◀ビンの中に手紙が入っているのが、メッセージボトル。

▲▶手紙の主が間欠泉の噴出を止めてくれるらしい。

更衣室はのぞいちゃダメ！

駅前には更衣室があるが、女性が着替えていることもあるのでのぞかないように。ただし、ビーチ中の女性を敵に回す覚悟があるなら、欲望のままにのぞいてみてもいいだろう。

6 滝壺のモグショップを開店させてあげよう

No.180

秘密の滝壺では、大切なカギをなくして困っているモーグリを見かけることがある。カギを探して、モーグリに渡すと、めでたくモグショップが開店する。

◀カギを拾ったら、滝壺付近にいるモーグリに渡してあげよう。

◆素材屋の商品リスト

売り物	価格
ヨーヨー	680
四つ葉のクローバー	100
スパイス	240

※2 勲章No.207はSCENE3−18以降に取得可能。

船乗りたちの最後の終着点

Sea Grotto 海底洞窟

コスタ・ファギータの間欠泉からつながる浮世離れした洞窟。退屈に飽きた亡霊が、手荒く出迎えてくれるという。

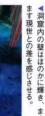
1 太古の昔に海底に沈んだ洞窟

セルキーの伝承によると、海で亡くなった船乗りたちは、最後は皆この洞窟に集うと伝えられている。実際にその地へ生きて到着した者はわずかと言われ、戻ってきた者は記録にない。

◀洞窟内の壁はほのかに輝き、ますます現世との差を感じさせる。

幾千の時を超え伝説の財宝が目の前に！

地形をうまく使って

亡霊に対抗しよう！

◀▲亡霊との勝負は、地形や落ちているものを使って何度も倒すという根気が重要だ。

2 海の男を待ちつづける亡霊との邂逅

No. 208

ここに着いた生者は、伝説の財宝をかけて亡霊との勝負に挑むことになる。近くにあるものや間欠泉、何を使ってもいいので亡霊からカギを奪い取ると、ついに財宝がその手に譲られる。

亡霊はいるし、魔物も出てくる。このような危険な場所でも、釣りに情熱を注ぐ人物とはいるもの。伝説と呼ばれるこの釣り場で、伝説級の釣果をめざすのだ！

釣り特集はP.142から!

UMA NEWS UMA通信出張版

わざと合体させてガシャドクロとの一騎打ち

狭い洞窟の中で多数のキョウコツが暴れていると戦いにくい。ここはあえて、キョウコツを合体させて、ガシャドクロにしてから倒そう。エレキクラゲは積極的には攻撃してこないので、実質はガシャドクロとの一対一の状況に持ち込める。いくらガシャドクロが強敵でも、この状況なら負けることはないはずだ。

海底洞窟の出口

出口らしき場所が見当たらないが、金髪の青年は腕を振ったかと思うと、突然この場所から消え去ったという。

洞窟の広間にはいくつかのフンスイサンゴが確認できる。これらに力を加えると、海水が噴き出す。

宝箱を開けるには？

取り巻きの女が座る宝箱はテコでも動かせない。開けるには、正々堂々、亡霊との勝負に勝つ必要がある。

アルテミシオンの 超お宝情報

……ミルラの結晶

Red Leaf Station

紅葉の駅

霊峰リベルゴーシュの麓に位置し、多くの効用がある天然温泉が有名。舞う紅葉は豊かな風情をかもし出す。

霊峰の参道へ ➲P.172

モグリ屋

霊峰の参道へ続く坂には柵がない。道の中央を歩き、川に落ちないよう注意。

洞窟のモグショップに急げ!

橋を渡った先にはモグショップがある。隠れた名店といったおもむきの店構えは、多くの観光客の足を止める。

セルキートレインへ ➲P.204

工房

収穫の平原へ ➲P.170

肌を美しくする天然温泉は全日無料開放

美肌に抜群の効果を発揮する天然温泉は、女性客に大人気。42度とちょっと高めの温度に、霊峰から吹き下ろす風が心地良いと評判だ。

アルテミシオンの **超お宝情報**

a……缶詰　b……つり革

1 庭コンテストに参加して めざすは庭師界の名人位！

紅葉の駅の名物企画は、ここで開催されている庭コンテスト。四季を庭造りで表現する難しさは、多くの庭師を悩ませてきた。最近、「春」「夏」「秋」「冬」の4つのコンテストを連覇した金髪の青年がいたようだが、彼は庭師界で永世名人の位を授与されたとか。彼曰く、「同じモノばかりを置くのは論外だぜ。いろいろなモノをたくさん置くことが重要だ」とのこと。次のコンテストで優勝をめざすなら、参考にしてみては？

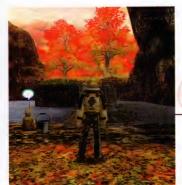
庭造り特集は P.168 から!

お庭を造るクポ！

◀時期によっては、四季コンテストが行なわれている。

庭造りで四季を再現してみよう！

紅葉の破壊神の正体とは?!

先日のコンテストで、会場を騒然とさせる事件が起きた。なんと1人の青年が、庭に配置したものを突然投げ飛ばしはじめたのだ。せっかく造った庭園を惜しげもなく破壊する姿はまさに破壊神。未確認情報だが、上記の永世名人だったとの証言もある。やはり芸術というものは、創造と破壊が表裏一体のものなのだろうか……。

2 「紅葉の駅」通は 釣りをしながら紅葉も楽しむ

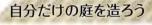
眼前に紅く美しい木々を見ながらの釣りは、疲れた神経を解きほぐす絶好のレジャーといえる。先を急ぐ旅でないなら、ここでゆっくりと腰をすえて、リフレッシュするといい。

釣り特集は P.142 から!

特別企画 SPECIAL PROJECT

世界一の庭造り王決定戦！

時には豪快に、時には繊細に……個人の美的感覚が問われる庭造り。
あなたも、こだわりの庭園を造ってみませんか？

自分だけの庭を造ろう

王妃の庭や紅葉の駅では、庭造りを体験することができる。あらかじめ用意された木や屏風などのオブジェを使って、自分だけの庭を表現しよう。いい庭園を造るコツは、1つのオブジェだけに固執しないこと。さまざまなオブジェを組み合わせて、はじめて調和のとれた美しい庭園ができるのだ。

◀▼王妃の庭ではリルティの庭師に、紅葉の駅では庭師モーグリに話しかければいい。

Before

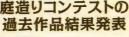
自分だけの
庭を表現してみぃ

特別企画

湯けむり芸術振興会主催

庭造りコンテストの過去作品結果発表

調和と融合の世界 作:バイガリ氏

最優秀賞

寸評

非の打ち所がない、完璧な調和がこの庭からは感じられます。しかも、異なるオブジェを自然に融合させる技。匠です。

受賞者の言葉

なんだぁ意外か？　俺の美的センスをあなどってるんじゃねぇよ。この庭全体からにじみ出る渋さは、若造じゃ表現できねぇだろうな。

私のお花畑 作:アルテア氏

優秀賞

寸評

さすが王女の庭、たくさんの花が美しいですな。ん……誰だ、花しか置いてない、単純な庭と言った者は！　捕まえろ!!

受賞者の言葉

まだ庭造りは始めたばかりだから、恥ずかしいです。また、次もがんばります！

ベアラーの格言 作:クァイス氏

佳作

寸評

「オレにマカセロ」？　何をまかせればいいのかはわかりませんが、勢いだけは感じますね。

受賞者の言葉

「あいつ」のログセを表現してみただけなんだが……こんなのでも受賞できちまうんだな。

理の庭 作:アミダテリオン氏

特別賞

寸評

何もないですね。本来は評価対象外ですが、ゲスト審査員のL氏が気に入ったようです。

受賞者の言葉

……受賞ですか。ありがとうございます。次回は、オブジェクトを何か置いてみます。

黄金の小麦が実る穀倉地帯

Harvest Prairie 収穫の平原

大陸の食糧事情を支える平原。観光地ではないが、毎日のパンに対する感謝を込めて、一度は訪れておきたい。

1 セルキートレインを間近に見られる場所

小麦畑の横に敷設される線路は、セルキートレインのもの。特に囲いはないので、ギリギリまで近づいてトレインを見ることができる。そのためか、最近ではスリルを求めて線路上を走るという行為が、若者たちの間でひそかに流行しているらしい。

◀跳ねられた金髪の青年は、すごい勢いでどこかへ飛んでいった。

2 誘拐事件が多発中！ 羊に続いて牛までも狙われる

No. 255

レト高原で発生した、未知なる力による家畜の誘拐事件。なんとここでも、対象が羊から牛に代わって発生してしまった。もし、立ち寄っている最中に誘拐事件が発生したら、連れ去られる牛の救助に尽力しよう。だが、ここでは無差別にレーザーを撃つかかしや、平原を横断するセルキートレインが救助の邪魔となる。移動時にはチョコボを拝借することで、できるだけスピードを重視した救助作戦を行なうことが求められる。

◀レーザーを発射してくるため、危険極まりない。

▲助けた牛の乳ビームもやっかい。なぜか人の方に撃つので、離れよう。

UMA NEWS

UMA通信出張版

鉄巨人を操って 鉄巨人を消し飛ばせ！

DANGER

この地には強敵・鉄巨人が2体もいる。まずはどちらかの鉄巨人を操り(P.234)、連れ回してほかの敵を鉄巨人の周りに集めよう。そして、操った鉄巨人にもう1体の鉄巨人を攻撃させれば、ほかの魔物も巻き込んでまとめて倒せるはずだ。

セルキートレインVSチョコボ

今回、収穫の平原で農作業を営む農夫から、驚きの情報が寄せられた。なんと、セルキートレインに体当たりを敢行するチョコボがいたらしい。さらに鳥上には金髪の青年の姿があったとのこと。セルキートレインが走り去るまでの間、体当たり勝負は続いたが、お互い傷を負った様子もなく、勝負は引き分けに終わったようだ。

放牧中の牛たち

平原の北では、放牧中の牛の姿が見える。坂を転がる干し草を追い回すなど、見ているものを飽きさせない。

旧レト水道へ ➲P.124

終戦記念碑の丘へ ➲P.122

紅葉の駅へ ➲P.166

1
2

畑を横切る際はかかしの動向に注意

畑の近くを通るときは、かかしに注意。高出力のレーザーを発射してくるため、できるだけ近寄らないこと。

チョコボのレンタルはチョコボ厩舎まで

厩舎ではチョコボが体を休めている。チョコボの貸し出しは無料なので、遠出をする際はぜひ借りよう。

聖地へ向かう巡礼者たちの最初の関門

霊峰の参道

Holy Mountain Way

麓の気温は極めて低く、物見遊山の観光客はすぐに引き返すハメに。真の巡礼者たちが参拝するための道なのだ。

高低差の激しい地形

参道の奥は地形の高低差が激しい。周囲をよく見ながら歩かないと、溝に落ちて大けがをしてしまうことも。

段差の下の地下洞窟

雪のすき間から、地下の洞窟が見える。この洞窟の入口は、左に進んだところの段差下で発見した。

盆地から奥に進むには、ここから崖に飛び乗るしかない。ツタなどはないのでジャンプ力がモノをいう。

リベルゴーシュ修道院からの一方通行

盆地の上に見える洞窟は、リベルゴーシュ修道院（P.182）で挑戦できるスノースライダーの終着点。一方通行なのでここから修道院には戻れない。

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……テーブルウェア　b ……発掘トレジャー

1 入口と奥で気候が大きく変化

参道の入口は紅葉の駅の湯煙を感じられ、まだ暖かい。だが、奥は降り積もる雪を見るまでもなく、肌を刺すような外気が体を凍えさせる。境目となる盆地は、秋と冬の両方の季節を観賞できる珍しい場所として、観光客に人気が高い。

◀岩場が広がる盆地は、気候が穏やか。

紅葉の映える入口

奥は雪の世界

◀▲秋の紅葉と冬の雪景色を同時に堪能できる、お得な観光スポットだ。

2 分岐している洞窟は直進すると迷わない

盆地からの崖をジャンプして登ると、そこには洞窟がある。この洞窟は内部で分岐しているため、初めて訪れた巡礼者は迷ってしまうことが多い。巡礼を続ける場合は洞窟内部を直進するのが正解だ。なお、分岐を左に進むと宝箱があるようだ。

◀洞窟内は冷え込むようで、兵士はたき火で寒さを凌いでいる。

◀坂を上っていくと、切り立った崖に出る。

3 信仰心につけこんだ悪徳商法？

宝石店の店員は、何かにつけて商品に「ご利益」があると言っているが、特にそのような効果はない様子。「ご利益」は気にせず、欲しいものなら購入しよう。

◆宝石店の商品リスト

売り物	価格
銀のトゥミのピアス ▸P.245	6240
エアリアンロッド ▸P.249	7680
パイライトの指輪 ▸P.249	9216
ミスリルプレート ▸P.253	6720

UMA NEWS　UMA通信出張版　DANGER

1対1の戦いなら サムライも怖くない

表　出現するのはゴブリンサムライ1体だけ。武器となりそうなものもたくさん落ちており、それをぶつけていれば勝てるはず。より楽に倒したいなら、そこら中に落ちている火薬の詰まった樽をぶつけるといい。非常に威力が高いので、わずか数回当てるだけで退治できるのだ。

ゴブリンサムライ ▸P.221

4対1の戦いは…… こちらも楽に倒せる

裏　トンベリを捕まえて、トンベリの包丁でほかの魔物を攻撃すると、ほぼ一撃で倒せる。とはいえ、もともと魔物が4体しか出現しない場所。わざわざトンベリを捕まえることにこだわらなくても、落ちているものを適当に投げているだけで平定できることだろう。

プリン ▸P.234

トンベリ ▸P.228

すべてを凍てつかせる氷結の洞窟

Pilgrim's Ice Cave 巡礼の氷窟

最も多くの巡礼者が参拝をあきらめる地。それがこの洞窟だ。観光目的で訪れる人はひと握りしかいない。

1 地底湖への道は導きのランプを目印に

地底湖にいたる坂道への入口は、魔物が現れると凍りついて入れなくなる。そんなときは、頭上に輝く「導きのランプ」につかまって、氷の壁を乗り越えるといい。なお、乗り越えた先では魔物に襲われることは確実なので、急ぐ旅でなければ、誰かが魔物を倒してくれるのを待った方が安全だ。

導きのランプが進むべき道を示す

見上げると輝くランプが!

滑らない足場を選べば歩きやすい
広間は凍っている足場が多く危険。歩く際は、完全には凍っていない足場を選んで歩くようにしたい。
アルテミシオンの 超お宝情報
a ……タン
大雪原へ ➲P.178
3
お宝部屋への足場は魔物を倒すと出現する ➲P.176
4
開いた空間が広がる氷結地底湖 ➲P.177
2
紋章屋
霊峰の参道方面へ戻るときは、坂道を下るよりも、ここのランプにつかまって段差を下りる方が早い。
坂の曲がり角で人助けにいそしむ ➲P.176
1
入口の氷結と魔物の関係
坂道への入口は、魔物が徘徊してると凍りついて入れない。魔物出現時は周囲の温度が大きく下がるが、その関係か？
雪峰の参道へ ➲P.172

突然、大量のカボチャが!!

坂を登っていくと

2 坂の曲がり角で人助けにいそしむ

No. 181

坂を登っていくと、曲がり角でカボチャを運んでいたクラヴァットの女性が、カボチャ共々転がってくることがある。坂道+転がってくる女性となれば、助けるのが旅人の使命。華麗に女性のピンチを救おう。

▲坂は道幅が非常に狭いため、しっかり前方を確認していないとカボチャにひかれる。

3 お宝部屋への足場は魔物を倒すと出現する

氷窟の広間で上を見上げてみると、小部屋らしき空間があることに気づく。なんとか行く方法はないものかと調査をしてみると、どうやら魔物がいなくなったあとのわずかな時間のみ、小部屋の近くに氷の足場が出現することがわかった。このときに導きのランプにつかまって足場に飛び乗れば、無事に小部屋へ入れたことを報告しておこう。

上に登ってみたらなんとお宝発見!!

▲両棲のサハギンは、陸でも走り寄って攻撃してくる。

4 開いた空間が広がる氷結地底湖

洞窟中央付近にある地底湖は、霊峰リベルゴーシュの頂から吹き下ろす冷気によって、常に凍結している。この湖は参拝をあきらめた巡礼者が、スケートや釣りを楽しんだり、記念撮影をしたりと、極寒の気温ながらもにぎわっている。

釣り特集はP.142から!

滑り止めのアクセサリ

世間には凍った足場でも滑らなくなる、便利なアクセサリがあるようだ。それを所持していた旅人に話を伺ったところ、氷上の移動が非常に快適になったとのこと。興味の沸いた方は、本書のアクセサリカタログ（P.242）に目をとおしてみるといいだろう。

UMA NEWS UMA通信出張版

DANGER

凍結湖に刺さったつららを武器にする

表 瘴気が発生すると地底湖は完全に凍結し、そこに幾本ものつららが突き刺さっている。このつららを引き抜いてぶつければ、どの魔物も数回の攻撃で退治できるだろう。また、倒れたアーリマンを持ち上げ、その目から垂れ流される破壊光線で、ほかの魔物を倒すのも有効だ。

地底湖に放り込んで魔物同士をぶつけろ

裏 裏になると地底湖が溶けていて、つららを利用できない。ここでは、すべての魔物を地底湖に放り込むつもりで吹き飛ばしていけば、狭い地底湖で魔物同士がぶつかって、体力をかなり奪えるはず。仕上げは近くにあるコーンや石像をぶつけて、魔物の全滅をめざそう。

やまずの吹雪が視界を奪う白の大地

Snowfields 大雪原

土地勘があっても命を落としかねない過酷な雪原。行く先の道を照らす「導きの炎」だけを信じて巡礼者は進む。

1 巡礼の旅の終着へ 大雪原の横断に挑戦!

やむことのない吹雪が視界を奪い、気温は体の芯まで冷えるような極低温。おまけに、強大な魔物がよく出現するとなれば、この雪原の横断はたやすいことではない。だが、「巡礼のともしび」にあたって暖をとり、「導きの炎」を信じて進んでいけば、必ずや目的の地へと到着できるはず。ここまで来たのなら、あきらめずに目的地をめざそう!

▲雪原では、リベルゴーシュ修道院をめざすクラヴァットの巡礼者たちの姿を見ることができる。

大きな雪ダルマを作ろう

転がすとドンドン大きくなる雪ダルマは、最終的に成人男性の背丈以上のサイズになる。重量も見た目どおり相当なもので、こんなものをぶつけられた日にはその後2～3日は立てなくなるに違いない。

修道院への道しるべは 巡礼のともしび

橋が見えたらもうひと息!

◀▲巡礼のともしびを目印に進めば、いずれ試練の吊り橋が視界に入ってくる。

リベルゴーシュ修道院へ ➲P.182
アルテミシオンの 超お宝情報
a ……聖遺物
b ……メタルライター
c ……花火
d ……スパイス
e ……缶詰
試練の吊り橋
極寒の地でも
平気な顔のチョコボ
チョコボは気候の変化に対しても非常に強い。大雪原の凍てつく寒さのなかでも平然としているほどだ。
吊り橋を通って
ついに修道院へ!! ➲P.181
魔物が現れている時間帯は、洞窟の入口に氷が張って入れなくなる。
絶滅の危機にある
黒いチョコボの保護 ➲P.181
大雪原
救助犬と一緒に
遭難者捜索 ➲P.180
花火玉を打ち上げて
救援信号を送る ➲P.180
モグリ屋
巡礼の氷窟へ ➲P.174
高所の洞窟へは
鎖につかまって入ろう
大雪原の高所には洞窟がチラホラと見える。幸い、手近に鎖が垂れ下がっているので、ここをつかんで登ろう。
眼下に見える足場へ
勇気を出して飛び下りよう
高台の下に洞窟が見えるが、つたっていけるものがない。足場をよく確認して、思い切って飛び下りよう。その先の洞窟には宝箱が待っている。

2 花火玉を打ち上げて救援信号を送る

花火玉を巡礼のともしびに放り込むと、空にキレイな大輪の花を咲かせる。キレイではあるが、これは眺めて楽しむのではなく救援の信号。むやみやたらに打ち上げてはいけない。

▼衝撃を与えると中の火薬が炸裂する花火玉。

◀巡礼のともしびへ投げ込めば、花火が打ち上がる。

3 救助犬と一緒に遭難者捜索

No. 223

年中悪天候の雪山では、当然のように遭難者が出てしまう。遭難者の捜索には、修道院から人が派遣されているが、人数不足というのが実際のところ。もし、旅に余裕があるのなら捜索隊に志願して参加しよう。捜索方法は遭難者を救助犬が見つけたら、そこを掘り返せばいい。もし、遭難者が凍えていたら、少し乱暴だが巡礼のともしびに放り込んで温めてあげよう。

UMA NEWS

UMA通信出張版

王様退治は自身の角を使おう

表 キングベヒーモスをいかに早く倒せるかがポイント。特に効果が高いのは、キングベヒーモス自身の角を使うこと。雪上で大振りの攻撃をかわしてから横に回転させると半身が雪に埋まるので、そこで頭に体当たりして角を折る。あとは角を掲げて小隕石を降らせ、それを当てるのだ。

広い大雪原逃がす前にトドメを ※1

裏 シャドウビーストやロストエンペラーなど、倒すのに時間がかかる魔物が多く出現する。大雪原は広く、これらの魔物が遠くへ行ってしまうと大幅な時間のロスとなるため、近くのモンスターから確実に倒していきたい。当てると威力の高い花火玉を積極的に使っていこう。

※1 裏の魔物はSCENE4－10以降に出現。

4 絶滅の危機にある黒いチョコボの保護

No.215 ※2

大雪原の洞窟には野生の黒いチョコボの巣がある。黒いチョコボは世界でも生息数が少なく、リベルゴーシュ修道院では保護を呼びかけているようだ(P.186)。親チョコボの気持ちを考えると心が痛むが、絶滅を防ぐためにも、卵を見かけたら「試練の吊り橋」まで運び込もう。

持ち上げて飛んでみよう!

黒いチョコボは羽が非常に発達しているため、人を乗せての長時間飛行もできる。では、乗るのではなく、持ち上げた状態ではどうなるのか? この疑問を解消するために実験したところ、ホバリングこそできたものの飛ぶことはできなかった。さすがの黒いチョコボも、脚をつかまれた状態では思うようにバランスがとれないようだ。

◀外敵から卵を守るために、親チョコボが周辺で目を光らせている。

卵を守る親チョコボの怒り!!

▲彼らの存亡のため、親チョコボの怒りを正面から受け止めて、卵を手に入れよう。

5 吊り橋を通ってついに修道院へ!!

試練の吊り橋と名付けられた橋を渡ると、ついに巡礼の旅の目的地であるリベルゴーシュ修道院に到着する。数々の苦難が実った、感動の瞬間といえるだろう。なお、橋の下にある氷の道では、あえて危険な道を通ることで自らの信仰心を試すという古い儀式が行なわれている。

滑り落ちそうな人を救助!!

◀落下したら怪我ではすまない。すぐに手を引いてあげよう。

▲修道院には旅人の送迎をするチョコボの姿が。

※2 勲章No.215はSCENE3−18以降に取得可能。

霊水の源泉を本尊とする聖地

Rivelgauge Monastery リベルゴーシュ修道院

厳かに本尊を祀るクラヴァットの聖地。規律が非常に厳しいため、信者以外は入ることが非常に難しい。

リベルゴーシュ修道院

清めの霊泉を受け陰の気を祓おう! ➲P.186

修道院内には貴重な素材が入った宝箱が多い。忘れずに入手しておこう。

紋章屋

礼拝堂に現れる幸せそうな霊の姿 ➲P.186

モグリ屋

ツリー飾り付けのボランティアを募集中 ➲P.185

本棚に隠された通路 ➲P.185

チョコボ厩舎へ ➲P.183

工房

入口から左の扉は開かない。修道院内を散策するなら、右回りで移動しよう。

修道院の規律を守る院長のヒップアタック ➲P.184

信心深いクラヴァットの集う修道院 ➲P.184

試練の吊り橋へ ➲P.179

中庭の奥へ行ってみよう

中庭の西側へ行くには、柱の上にある足場を渡っていけばいい。その先ではいくつかの宝箱が確認できる。

修道院内のサーカス!?

なんと院内のランプを飛び移りながら移動する若者がいたらしい。厳粛なる修道院で勇気のある(?)行動だ。

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……聖遺物	b ……ミルラの結晶
c ……デザインダーツ	d ……発掘トレジャー
e ……剥製	f ……デスマスク

イラ立つチョコボに近づくな!
厩舎には子育てでイライラするチョコボがいる。近くを通るときは襲撃を受けることがあるので気をつけよう。
チョコボ厩舎
大陸で唯一の
チョコボ研究機関を訪問 ➲P.186
7
リベルゴーシュ修道院へ ➲P.182
合同墓地
生者が祈る墓地
墓地に眠る死者 ➲P.187
8
墓の上に立つと、霊を呼び覚ましてしまうことも。もし霊が姿を現したら、墓に戻るようにお願いしよう。
9
神よ許し給え
墓からお宝ゲット♪ ➲P.187
断崖の黒チョコボは
チョコボ界のエリート? ➲P.187
10
崖を飛び下りると
そこは霊峰の参道
11
霊峰の参道へ ➲P.172
崖の下は
リベルゴーシュ渓谷 ➲P.187
崖を下りるとリベルゴーシュ渓谷を経由して霊峰の参道へ着く。間違って落ちないよう無闇に近づかないこと。

1 信心深いクラヴァットの集う修道院

院内には修道衣に身を包んだ信者たちが、皆満ち足りた顔をして修行を積んでいる。老若男女が集っているが、種族はほとんどがクラヴァット。ほかには商魂たくましいモーグリの姿が何匹か見える程度だ。

修道院を包む厳粛な空気

2 修道院の規律を守る院長のヒップアタック

※1

規律の厳しい院内で、ハメをはずしたくなるときもあるだろう。だが、少し待ってほしい。規律を守れない暴れん坊には、修道院の院長が更正のヒップアタックで攻めてくるのだ。重量感抜群のこの技を受けると一撃で吹き飛ばされるので、院内でのルールは遵守しよう。

院長が直々にお灸を据えるぞ！

院内でイタズラする悪い子には

※1 勲章No.305／316はSCENE3－18以降に取得可能。

▲中庭に立つ見事な木。飾ればさぞ映えるだろう。

3 ツリー飾り付けのボランティアを募集中

No.316 ※1

修道院の中庭では、子供たちがパーティのためにツリーを飾り付けている。飾り付けは巡礼者や観光客でも自由にできるので、訪れた際は参加してみるといい。飾り付けに決まりはなく、周囲に落ちている3色の球体をツリーに投げるだけと簡単だ。余談だが、子供が飾り付けの一部になっていたという噂がある。いったい誰がそんなことをしたのだろうか?

4 本棚に隠された通路

数々の宗教書が並ぶ本棚は、真ん中の1つだけが横にスライドする。この先には隠し通路があり、懺悔室につながっているのだ。ここは上位の修道士が懺悔室を利用する際に通過する通路で、基本的に一般の修道士は通行不可になっている。

▲生命力を増強する不思議な結晶が入っている。

▲◀しっかりとした作りの隠し通路。懺悔室へと通じている。

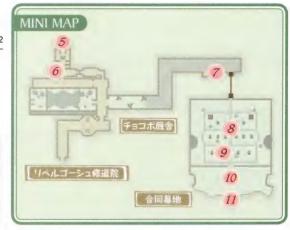
5 清めの霊泉を受け陰の気を祓おう！

※2

霊泉の純度を損なう波動を生み出さないよう、厳しい規律のある院内。だが、霊泉自体の管理はそれほど厳しくなく、誰でも触れることができる。ここまで参拝に来て、霊泉に触れない理由はない。ぜひとも体中に浴びて、悪しき魂やさまざまな悪行を浄化しておこう。

▲霊泉の温度は45℃とやや熱め。お祓いだけでなく、肩こりや腰痛が治るなど、利用者には評判だ。

チョコボ厩舎の歩き方

チョコボ厩舎のチョコボたちはとにかく好戦的。もし攻撃を受けたら、追撃されないためにもその場で足を止めること。足音を立てるなどして刺激しなければ、チョコボたちはそれ以上攻撃をしてこなくなるのだ。

6 礼拝堂に現れる幸せそうな霊の姿

※2

礼拝堂の一番後ろの席は、特別な席といわれている。というのも、ここには老クラヴァット夫婦の幽霊が現れるからだ。この席の排除などの声が上がらないのは、老夫婦の表情が、あまりにも幸せそうだからである。

▲クラヴァットの老夫婦らしきその霊は、かつての修道院の巡礼者なのだろうか……。

7 大陸で唯一のチョコボ研究機関を訪問

No. 306 ※2

チョコボは修道士たちの重要な移動手段。そのため、チョコボの騎乗に優れた修道士が集い、育成と研究を行なっているのがこの施設だ。チョコボの孵化を手伝い、彼らの研究に協力してみよう。

◀卵を抱え、鼓動を感じた瞬間に衝撃を与えてみよう。

新たな命の誕生!!

※2 勲章No.227／237／306／222はSCENE3－18以降に取得可能。

UMA NEWS　UMA通信出張版

キャンドル大暴走でお手軽に平定 ※3

合同墓地で魔物に遭遇すると、まずキャンドルが自分の頭に火を付けて追いかけてくる。このキャンドルに当たった魔物は火傷をし、キャンドル自身はしばらくすると燃え尽きるのだ。あとは回復魔法を使うゴブリンヒーラーを優先して倒せばいい。

※3 魔物はSCENE3−18以降に出現。

8 生者が祈る墓地 墓地に眠る死者

修道院の敷地に併設された合同墓地。ここは巡礼者以外の人たちも、訪れることがある場所だ。死者を偲ぶ荘厳な空間なので、イタズラなどは絶対にしないように。

◀崖に立ち尽くす資産家の亡霊は、何を思うのか。

9 神よ許し給え 墓からお宝ゲット♪ No.241

死者の亡霊に呪われそうなネタではあるが、あえて掲載する。というのも、お墓を動かすと、ある程度のお金や貴重な素材が手に入るのだ。もちろん、ゲットしたあとは霊泉を浴びて、呪いを浄化しておくのを忘れずに。

墓の下に宝が!?

▲ネコなどの動物も弔われている。

10 断崖の黒チョコボはチョコボ界のエリート？

断崖にいる黒いチョコボは、普通のチョコボとオーラが違う。それもそのはずで、このチョコボは渓谷から山の麓まで飛べる、エリートチョコボなのだ。

▲▶チョコボに乗って崖を下りた場合は、またここへ戻ってこられる。

チョコボにまたがり渓谷へダイブ!!

鮮やかなシュプールを残せ！

11 崖の下はリベルゴーシュ渓谷 No.222 ※2

一般人ではケガではすまないが、運動神経に自信があるなら崖から飛び下りてみよう。雪山を滑降するスノースライダーを楽しめる。なお、到着する場所は霊峰の参道だ。

スノースライダー特集は P.188 から!

渓谷を疾走！スノースライダー！

リベルゴーシュ修道院の裏手に発見された、隠れ家的な渓谷。幻想的な風景に囲まれての雪滑りは、今注目のデートスポットだ。

▲スライドなど、基本的な動き方はP.158の滝下りと同じだ。

雪ダルマを破壊していこう

スタート地点となるリベルゴーシュ修道院の合同墓地から、雪原を滑ってゴールの霊峰の参道をめざすことになる。道中にある雪ダルマを壊しまくって、トップクラスのスノースライダーになろう。

恋人たちの秘密のゲレンデ

カップルに人気が出そうなこのゲレンデだが、デートに誘う前に寒いのが平気か確認しておこう。でないと、「寒いのはキライ」という理由だけで振られてしまうかも。

◀雪ダルマを連続して破壊することで、高得点につながる。

▲コース上の木に衝突すると、雪が落ちて視界がたいへんなことに!

白銀の世界からスタート！

コースの分岐点

▲ここからコースが分岐する。どちらへ進んでもゴール地点は変わらないが、右ルートの方がやや初心者向け。

最初から やり直すことができる

▲ここまでの得点に納得がいかない場合は、自分の意思でスノースライダーを最初からやり直すこともできる。

朱に染まる 紅葉の地へ到着!

FINISH!!

右ルートがオススメ

左のルートとは異なり、道幅こそ狭いがゆるやかな道が続く。そのため、雪ダルマの破壊も簡単で、比較的楽に高得点を狙えるのがメリット。ただし、左ルートの方が雪ダルマの数が1つだけ多いため、より高い得点に挑戦するときは左ルートへ進む必要がある。

▲左ルートとの合流地点は急カーブになっている。進入する角度に気をつけよう。

リベルゴーシュ渓谷に 鮮やかなシュプールを描け!

罪人満載の監獄車両が行き着く駅

Prison Sands Station 監獄砂漠駅

大陸北東部にある砂漠地帯の玄関口。観光で訪れる人より、捕まって監獄車両で訪れる人の方が多い場所である。

アルテミシオンの 超お宝情報

a ……カプセルトイ

監獄砂漠へ ➲P.194

こちらから監獄砂漠へ入れるのは、罪を犯して連行されたものだけだ。

シド工房地区へ ➲P.130

セルキートレインへ ➲P.204

脱獄者を遮る巨大な扉

脱獄者対策か、非常に大きな扉が目を引く。たしかに、こんなデカい扉を目の当たりにしたら物怖じしそうだ。

囚人護送列車の内部を公開!

列車の内部を特別に取材させてもらうと、モグリ屋が店を開いていたほか、列車を緊急停止させる警報スイッチが設置されていることを確認できた。

セルキートレインは右の路線を利用

一般の利用者は右の路線を利用することになる。左の路線は、囚人たちを護送する囚人護送列車だ。

1 左の扉をくぐれるのは罪人だけの特権(?)

監獄砂漠駅には扉が2つある。セルキートレインを降りたあとに駅を出て、右側にあるのがシド工房地区につながる普通の扉。そして、左側にあるのが監獄砂漠につながる地獄の扉だ。罪人以外が左の扉の前まで行っても、扉が開かれることはない。

▲罪を犯し、監獄砂漠へ投獄される者たち。

2 囚人を連行する衛兵たち

監獄車両から降りた罪人を連行するのが、この地の衛兵の主な仕事となる。大陸中から集まる多数の罪人を毎日連行するのは非常に重労働。桜の関所辺りの衛兵とは、忙しさが段違いらしい。ちなみに、投獄される罪人の種族は、セルキーが一番多く、その罪状は器物破損罪が大半らしい。

監獄砂漠に入るには?

世の中には自分から進んで監獄砂漠に入りたがる物好きもいるらしい。そんな奇特な方は、王都の正門ホール(P.092)で騒ぎを起こしてみるといい。親衛隊がすぐに連行してくれること間違いなしだ。

3 バイガリ氏が見送ってくれる駅!

セルキートレインの駅でバイガリ氏の銅像があるのはこの駅だけ。なぜ、あえてこの場所に作ったかはわからないが、罪人あふれるこの駅の景観と非常にマッチしていることは否定できない。

砂漠の空に浮かぶ絶望の監獄

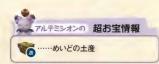
Aerial Prison Interior 浮遊監獄内部

不当な収容や魔晶機関の研究など、表に出せないさまざまな事柄が行なわれる場所。一般人が近づくのは危険。

ここから先へ進むと、浮遊監獄内部の通路側へはもう戻れなくなる。虚空の辺縁という場所から再び訪れても、この先の広間にしか行けないのだ。

虚空の辺縁から訪れるとモグショップを利用できる

虚空の辺縁から浮遊監獄に迷い込んだという人の話では、なぜか監獄内でモグショップを見かけたという。彼も投獄されたのだろうか？

迂回路では監視メカのビームに注意

正面は赤いレーザーが張られていて通れない。先へ進むには、パイプの上を通って迂回しよう。その際は、監視メカのビームに当たって、吹き飛ばされないように注意。

オメガスレイヴの武装を解除しろ! ※1

フル装備のオメガスレイヴは驚異的な攻撃力を誇る。そのため、先に2機のオメガスレイヴ両方の武装解除を行なおう。そうしておけば、ゴブリン系の魔物を倒すまで放置しておいても問題なくなるはず。あとは回復魔法を使うゴブリンヒーラーから優先して倒していくだけだ。なお、ゴブリン系の魔物を早く倒したいなら、ゴブリンサムライを捕まえて、その刀攻撃を活用するといいだろう。

※1 魔物はSCENE4−11以降に出現。

◀侵入者を監視して、その場を動かない。

◀▼落下しようものなら命の保証はない。慎重に慎重を重ねて進もう。

1 監獄内部の仕掛けは侵入者の排除率100%

アルフィタリア王国の魔晶技術の粋を集めて作られただけあって、浮遊監獄内の仕掛けは非常に高性能。いまだに侵入者の排除を失敗したことがないというのも納得できる。この仕掛けをかいくぐるには、とにかく慎重に進み、ときには監視メカなどを利用するといった発想も必要だ。

監獄砂漠

Prison Sands

罪人の監獄代わりとして使われる砂漠。気候は厳しく、現れる魔物も凶暴なため、不用意に立ち入るのは厳禁だ。

1 昼夜の温度差が50℃を超える砂漠

大陸の最果てに位置する陸の孤島で、日中は灼熱の大気に身を焼かれ、日が沈むと凍てつく冷気が身体を突き刺す。気候が非常に厳しいだけでなく、周囲は砂と岩に覆われており、水を得るのも一苦労。開拓される230年前まで在来生物が存在しなかったという不毛の大地は、人が生きていくにはあまりにも苛烈な環境だろう。

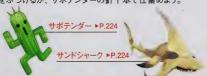
砂漠のオアシス

◀1カ所だけあるオアシスは、看守たちの休憩所だろうか。

◀緊急時に備えて、チョコボがオアシスで待機している。

UMA NEWS　UMA通信出張版

砂から飛び出したサンドシャークを横に投げろ

表 この地に現れるサンドシャークは、砂の中を泳ぐ魔物。砂の中にいる間は攻撃が届かないので、まずは砂から引きずり出そう。移動しているサンドシャークを見つめていると、気配を感じて砂から飛び出してくる。そこをすかさずつかんで、横に吹き飛ばせば地面でのたうち回るはずだ。再び砂中に戻ってしまう前に、落ちている岩などをぶつけるか、サボテンダーの針千本で仕留めよう。

1体だけ紛れ込んだジャボテンダーに注意 ※1

DANGER

裏 裏になるとサボテンダーの群れに紛れて、1体だけ立派なヒゲを生やしたジャボテンダーが現れる。サボテンダーよりはるかに威力の高い攻撃をしてくるので、近づくのは危険。遠目から横に吹き飛ばして岩盤などにぶつけ、倒れたところで岩や樽などをぶつけるのだ。

※1 裏の魔物はSCENE4−10以降に出現。

流れる砂場で
足を止めないように
砂漠ではいたるところで流砂が発生している。流されたままのんびりしていると、谷底に落ちるので注意。
柵によって敷地内は分断されている。といっても、門は開いているので行き来するのは自由だ。
パイプを足場にして
ショートカット？
要所に砂がたまらないようにパイプが設置されているが、これを足場にして飛び回る青年が目撃された。
砂漠の監獄には
お宝いっぱい!? ➲P.196
部外者が
見張り台に登った？ ➲P.196
レアメタルの発掘は
囚人の更正プログラム ➲P.197
監獄からの大脱走劇！ ➲P.197
紋章屋
監獄砂漠駅へ ➲P.190
真っ当な人間になって
監獄にお別れ
監獄砂漠にいるのは看守や囚人のみ。刑期を終えた人間は、舞い戻らないことを心に決めて出所する。
アルテミシオンの 超お宝情報
a ……ミルラの結晶
b ……デザインダーツ
c ……アンティーク
d ……聖遺物
e ……発掘トレジャー
f ……テーブルウェア
g ……珍味

2 砂漠の監獄にはお宝いっぱい!?

敷地内には人の手がついていない宝が多数あるということが判明している。しかし、環境と地形に阻まれて確認作業は難航している模様。高台や崖を越えた先など、常人ではたどり着けない場所にも宝箱が置かれているようだ。

◀パイプにつかまれば高台に登れる。さらにその先を探索してみよう。

▲奈落を越えた先に道が確認できる。その先では貴重なお宝を手に入れられるかもしれない。

オアシス付近

▲▶オアシス周辺でもお宝の発見報告が寄せられた。

砂漠の避難所

世界を騒がせている黒い飛翔体が、最近になってこの監獄砂漠でも目撃された。並の武装ではまったく歯が立たず、看守や囚人たちは慌てて金網で隔てられたオアシス方面へ退避したとのこと。魔物はそちらまでは侵入してこられないようで、緊急の避難場所として機能したようだ。

3 部外者が見張り台に登った?

看守の見張り台として建てられた鉄塔は、はしごがないため登ることはできない。しかし、屋上で人影を見たという証言を入手した。この人影は登ったのではなく、鉄塔の上の何もない空間から現れたという。なんらかの転送技術でも発見されたのだろうか?

◀人影は、ごくまれに鉄塔の上に現れるのだという。

▼1、3、5kgの3種の鉱石を、計10kgを集める仕事だ。

▲セルキーの多くは、監獄でも自由奔放だ。

4 レアメタルの発掘は囚人の更正プログラム

No.240

囚人たちの更生プログラムの1つとして、レアメタルの発掘作業があてられている。レアメタルを採掘させることで、囚人に服役させるだけでなく、王国の資源確保も行なっているのだ。

▲真面目に勤める者が多いクラヴァット。

略奪行為に気をつけろ!!

降りかかる火の粉は払ってしまえ!

▲▶各所でセルキーによる鉱石の略奪行為が見られる。

5 監獄からの大脱走劇!

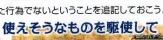
No.250

連日、過酷な労働に耐えられず、脱走を試みるものがあとを断たない。看守や番犬の目をかいくぐって出口までたどり着けば成功だが、失敗しようものなら刑期の延長は必至。そのリスクを負う価値は本人しだいであるものの、脱走自体は褒められた行為でないということを追記しておこう。

使えそうなものを駆使して

看守をやり過ごせ!

▲▶手頃な大きさの木箱やタルが。これなら身を隠すのに最適かも?

さあ、外界へ飛び出そう!!

雨の降りやまぬ漆黒の世界

Existence & Oblivion 存在と不在の狭間

観光地として人気の出そうな幻想的な場所。だが、この地がどこにあって、どのように行くのかも判明していない。

1 謎の世界と絵画とのリンクとは？

このすべてが謎に包まれた場所の風景は、写実主義で知られる天才風景画家マイノの最後の作品「中空に聞こえる27の羽音」に描かれた場所と酷似している。この作品を描いたあと、マイノは失踪してるため、関連性の有無はハッキリとしない。

▶ズーが中空に聞こえる羽音の正体だろうか？

唯一の移動手段

2 運賃いらずの乗り物？ズーを利用して移動

空には無数のズーと呼ばれる魔物が飛んでいる。ズーの足につかまれば空中遊泳を楽しめるが、このとき下を見てはいけない。下には奈落が広がっていて、遊泳気分どころではなくなってしまうからだ。

▲▶ズーの足につかまっても、振り落とされたりはしない様子。意外と温厚？

3 人々に伝わる魔物の故郷

人々の間では、魔物は雨の降りやまない暗い夜の世界で生まれるという伝承がある。伝承とよく似ているこの世界こそが、魔物の発祥の地なのだろうか？

▲目撃された魔物はスケルトン(P.226)だけだという。

遺跡の最奥部は行き止まり?

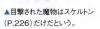
暗闇を進むと、遺跡らしきものが姿を現す。内部には人影や魔物の姿はなく、ひっそりとしている。

生死を分かつ落下タイミング

遺跡への入口となる足場は非常に狭い。ズーから手を離すときはタイミングを慎重に計ろう。失敗すれば虚無の空間にまっさかさまだ。

3

2

肉体派のみの移動手段

ズーからズーへ飛び移れば素早く移動できそうだが、よほど身体能力が高くなければ難しいだろう。

歴史に葬られた種族が生きる都市

Yuke Sky City ユークの空中都市

滅びたはずのユーク族がいる、にわかには信じられない場所。彼らが本物なのかどうかは判明していない。

ジャンプして隣の足場へ近道しよう

隣の足場まで道なりにいくと結構な距離になってしまうが、ここからジャンプすれば大きく近道できるのだ。

孤立している足場にはどうやって行く？

道がつながっていない足場には、宙に浮く球体をつたっていけばいいらしい。しかし、そんなことは異能をもっていないかぎり無理そうだが……。

街の出入口はいったいどこに

金髪の青年が、この周辺から突然ワープするかのように現れたり消えたりしていたらしい。どうやらここが街の出入口のようだ。

モグリ屋

1 2 3

アルテミシオンの 超お宝情報

a……クラウン
b……めいどの土産
c……ボードゲーム
d……アクションフィギュア
e……テディベア
f……ミルラの結晶
g……ミルラの若葉

幽霊都市内部へ ➲P.118

幽霊都市内部へ ➲P.118

◀リルティとの戦いに敗れ世界から姿を消した種族。

1 不思議な体質のユーク族たち

No. 247

街を見渡してみると、ユーク族が友人や家族と談笑している姿が見受けられる。ときおり、小突かれたりしたユーク族の身体から、頭部が転げ落ちるというショッキングな光景を目の当たりにするが、彼らは何事もなかったかのように頭を元に戻すだけ。頭がはずれても平気とは謎の多い種族である。

◀温厚な種族ではあるが、一度怒ると魔法で反撃してくる。

友好的なユーク族

世界から隔離され、ほかの種族とのかかわりを断たれたユーク族。今回、そんな彼らとの接触に成功。いざ話してみると意外にも友好的で、かつて起きた戦争の中心にいた種族とは思えなかった。

2 世界の出来事を映す泉

台座の泉には、ある地域で起きている事件や、注目している人物など、世界の出来事が映し出されている。これのおかげで、ユーク族は隔離された空間にいながらも、世情について詳しいようだ。

3 消えた宝物庫の扉はいったいどこに？

宝物庫への通路が扉ごと消えたという奇妙な話を耳にした。詳しい話を聞くと、どうやら「向こうの世界」へ行ってしまったとか。意志を持った扉といえば、確か幽霊都市内部に……。

◀幽霊都市内部にいるデモンズウォールが宝物庫の扉に違いない。

貴重な素材だらけ!!

◀▼宝物庫には、貴重な素材が大量に眠っていた。

失われた技術で作られた転送の泉

虚空の辺縁
Edge of Oblivion

ユーク族は、すでに物体の転送術を完成していた様子。これが広まれば、セルキートレインは必要なくなるかも？

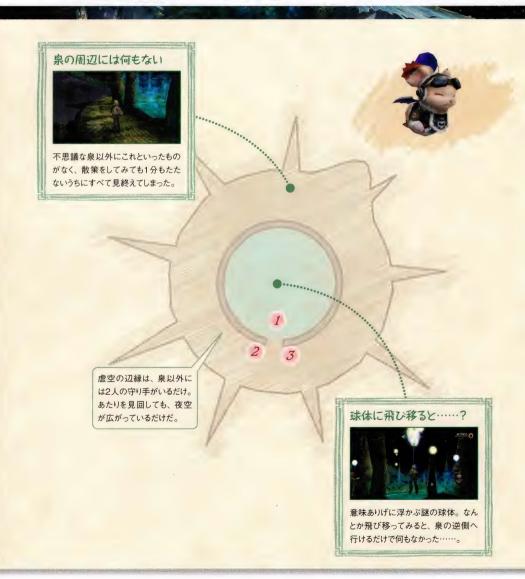
泉の周辺には何もない

不思議な泉以外にこれといったものがなく、散策をしてみても1分もたたないうちにすべて見終えてしまった。

1
2
3

虚空の辺縁は、泉以外には2人の守り手がいるだけ。あたりを見回しても、夜空が広がっているだけだ。

球体に飛び移ると……？

意味ありげに浮かぶ謎の球体。なんとか飛び移ってみると、泉の逆側へ行けるだけで何もなかった……。

1 夜空に浮かぶ不思議な泉

魔力に満ちたこの泉は、どれほど目をこらしても底が見えない。泉の水が転移術の媒介となっているため、これほどの量が必要なのだ……とユーク族が言っていた。

2 泉に飛び込んで思い出の地へ

ユーク族に話しかけ、自分の行きたい場所をイメージしながら飛び込むと、その場所へ転移するらしい。ただし、どこでも行けるワケではなく、強く心に残る場所だけが対象のようだ。

▲泉の守り手として、来訪者を導くユーク族。

▲とある異能をもつ人物に似た（？）モーグリ。

記憶を呼び覚ますには？

不思議な泉は、どうやらその人物の記憶を呼び起こしてくれるらしく、これまでの人生で経験したことが多いほど、再現できる場所や出来事が多くなるようだ。

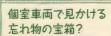
3 冒険の記憶を振り返ろう

モーグリに話しかけ、自分の心に残った出来事を念じながら飛び込むと、その出来事が記憶の中で繰り返される。なお、モーグリ協会では「公平性に関して議論中ではあるが、記憶の中の追体験でも適切な行動を取った人物には勲章を贈る」としている。

◀あの日の冒険を思い浮かべると、泉にその光景が映し出される。

時間厳守がモットーの庶民向け列車

Selkie Train セルキートレイン

セルキーズギルドのバイガリを社長とする、公司運営の列車。どこに行くにも、これほど安く、便利な乗り物はない。

個室車両には中身が入ったままの宝箱が置いてあることがある。この車両を利用した乗客の忘れ物だろうか。

アルテミシオンの 超お宝情報

- a ……つり革（王都ー草原駅行き）
- b ……つり革（コスタ・ファギータ行き）

連結部のドアを開ければ、個室車両へ行ける。目的地へ着くまでの乗車時間にでも探索しておくといい。

マッスル車掌の筋肉ショー!?

列車内を歩き回る、やたら筋肉質な車掌。彼にぶつかると、大げさに飛び跳ねてクールなブレイクダンスを披露してくれる。

混雑時は座席を越えて

座席はジャンプで跳び越えられる。通路が混雑しているときは、マナーは悪いが座席を跳び越えてサッサと移動してしまおう。

1 5つの駅を行き来するセルキートレイン

No. 111／117／197／221／249

セルキートレインが停まるのは、大陸各地にある5つの駅（P.090）だ。目的地に近い駅まで乗車すれば、移動にかかる時間を大幅に短縮できる。しかも、乗る駅ごとに違った勲章をもらえるという、素敵なオマケつきだ。

乗車時間は車掌の気分次第？

遅延が発生しないことでも評判のセルキートレイン。このことについて車掌に話を伺ってみると、どんなに遅れが発生しても、自分の気合い1発で目的地へ到着させられるらしい。原理はまったくもって不明だが、これが事実なのが驚きだ。

2 リルティ貴族向けの高級宝石店

料金の高い個室車両には、リルティ貴族などの高貴な人々が乗車する。行き先ごとに異なるアクセサリを扱う宝石店もあるので、さまざまな路線に乗って買い集めてみてはいかが？

◆行き先別宝石店の商品リスト ※1

●王都ー草原駅行き

売り物	価格
ガラスの指輪 ▸P.248	1280
鉄の指輪 ▸P.248	2560
青銅の指輪 ▸P.248	3840
銅の指輪 ▸P.248	5120
銀の指輪 ▸P.249	6400
金の指輪 ▸P.249	7680
プラチナの指輪 ▸P.249	8960
パールの指輪 ▸P.249	10240
エメラルドの指輪 ▸P.250	11520
ルビーの指輪 ▸P.250	12800
サファイアの指輪 ▸P.250	14080
ダイヤモンドの指輪 ▸P.250	15360

●紅葉の駅行き

売り物	価格
アミュレット ▸P.252	800
布のお守り ▸P.252	1600
ガラスのお守り ▸P.252	2000
鉄のお守り ▸P.252	3200
青銅のお守り ▸P.253	4000
銅のお守り ▸P.253	4800
銀のお守り ▸P.253	5600
金のお守り ▸P.253	6400
プラチナのお守り ▸P.253	7200
パール ▸P.254	8000
エメラルド ▸P.254	8800
ルビー ▸P.254	9600
サファイア ▸P.254	10400
ダイヤモンド ▸P.254	11200

●モーグリの森駅行き

売り物	価格
王のソルグチ ▸P.246	11232
クラダリング ▸P.249	10752
パールの指輪 ▸P.249	10240
メダイネックレス ▸P.253	8640
ネロの眼鏡 ▸P.254	10560
ラピスラズリピアス ▸P.246	13728
ネブケペルウラー ▸P.250	13824
スカラベリング ▸P.250	15360
黒太子のルビー ▸P.254	11520

●コスタ・ファギータ行き

売り物	価格
銀の耳飾り ▸P.245	5200
金の耳飾り ▸P.245	6240
プラチナの耳飾り ▸P.245	7280
パールの耳飾り ▸P.245	8320
エメラルドの耳飾り ▸P.246	9360
ルビーの耳飾り ▸P.246	10400
サファイアの耳飾り ▸P.246	11440
ダイヤモンドの耳飾り ▸P.246	12480

●監獄砂漠駅行き

売り物	価格
フィッシュフックピアス ▸P.244	3744
アームドリング ▸P.248	3072
ドクロの指輪 ▸P.248	4608
アセイミー ▸P.252	960
てんとうむしのマグピ ▸P.246	12480
青い鳥のピアス ▸P.246	13728
覇王の指輪 ▸P.250	13824
ラピスラズリの護符 ▸P.254	12480

※1 青字の商品はSCENE3ー4からSCENE3ー10まで、赤字の商品はSCENE3ー19からSCENE4ー7まで、黒字の商品はSCENE4ー11以降に購入可能。

3 トンネルといえばお化け……？

No. 109

せっかく高い料金を払って個室をとったのに、まさか幽霊に出くわすなんて……。そんな思いをしたくないなら、一番奥の個室は予約しない方がいい。しかし、怖いもの好きならば話は別。個室に入って、じっと窓の外をながめていれば、幽霊とご対面できるだろう。

路線によっては「出る」らしい……？

▶話によると、その霊が現れるのは監獄砂漠駅行きだけとのこと。暗いトンネルの中での目撃談が大半を占める。

彼らはどこに？ あの人を尋ねて三千里

最近、捜索願いの出ている2名と、指名手配犯を見たという証言が相次いでいる。今回、その件に関して王都から捜索隊が派遣された。

世界を放浪する3人

尋ね人のレオとチャイム、指名手配犯のアルテミシオンの3人が世界の各地で目撃されている。尋ね人のレオとチャイムはお互いのことを捜しているらしいが、どうもすれ違ってばかりいるようだ。2人を見かけたら、ぜひ手助けしてあげたい。

▲◀捜索を続けながらも、各地での観光を楽しんでいる様子が見られる。

◀話しかけられると都合が悪いのか、お金で追い払おうとしてくる。

レオ

幼くして王の座を継いだ、「アークロード」の資格をもつもの。チャイムの助力を得ながら、活気溢れる都を築き上げた。

チャイム

レオと姉弟同然に育ち、彼が王になるとほぼ同時に大臣の座についた。彼の生活や国務などを、あらゆる面でサポートする。

アルテミシオン

前科188犯の怪盗モーグリ。子供のような言動をしているが、悪知恵は超一流。もとは手紙の配達員だったらしい。

目撃報告 1 王都アルフィタリア ～シャトル中央ホーム～

▶P.093

目撃報告 3 桜の関所

▶P.111

目撃報告 2 王都アルフィタリア ～噴水公園通り～

▶P.094

目撃報告 4 橋の街

▶P.130

目撃報告 5 忘れられた森

▶P.147

●……レオかチャイムの目撃場所

●……アルテミシオンの目撃場所

目撃報告6 セルキーズギルド ～ギルド船内・大広間～

▶P.153

目撃報告7 コスタ・ファギータ

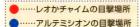
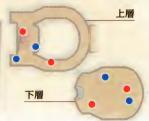
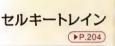
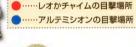
▶P.161

目撃報告8 霊峰の参道

▶P.172

目撃報告9 セルキートレイン

▶P.204

●……レオかチャイムの目撃場所
●……アルテミシオンの目撃場所

約束の国よりの異邦人？

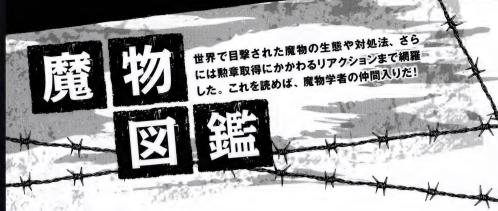
独自に調査を進めた結果、「レオとチャイムはこの時代の人間ではないのでは？」という疑惑が生じた。というのも、古い文献に2人に酷似した人物の記録が残っていたのだ。ますます興味が沸いた調査班は、2人の追跡を続行。このまま追いつづけていれば、いつか彼らの正体をつかめるかもしれない。

◀出会いを重ねることで、ついに2人が再会をはたす。

◀金髪の青年が2人を宙へ投げると、次の瞬間2人の姿は消えていた。

CHAPTER 4
[安全な旅に必須の情報]
トラベル
インフォメーション

魔物図鑑

世界で目撃された魔物の生態や対処法、さらには勲章取得にかかわるリアクションまで網羅した。これを読めば、魔物学者の仲間入りだ！

生き抜くために魔物の知識を得よう

魔物たちの数は日に日に増しており、誰もがいつ遭遇してもおかしくない状況だ。逃げるにしても戦うにしても、魔物に関する知識は必要不可欠といえる。

まず最初に知りたいのは「体力」と「危険度」。これらが高い魔物と遭遇すれば命の保証はないので、戦いが不得手なら近づくのはやめておこう。また、戦うつもりなら「特徴と対策」および「注目リアクション」を見て、よりよい倒し方や取得できる勲章を確認するといい。

魔物図鑑の見方

名前と解説

魔物の名前と、どういった魔物なのかという解説。なお、魔物情報の並び順は、ここに書いてある魔物の名前の五十音順となっている。

棲息地と体力

その魔物が目撃された場所と体力の多さ。場所については、「CHAPTER3 ロケーションガイド」の参照ページも掲載した。また体力は5段階で記した。

危険度

攻撃の威力やよけにくさ、多彩さなどから総合的に判断した強さの度合い。5段階で表記しており、危険度の高い魔物の攻撃は、一撃で命を奪うこともある。

オーパーツ情報

魔物を退治したときに落としたオーパーツの種類。倒し方によって落とすものが変わる場合、その旨も記した。なお、赤色で表記され、レア アイコンが付いているものは、幸運が4～5でなければ入手できない、貴重なオーパーツだ。

特徴と対策

魔物の行動の傾向と、それに対してどう対処すべきかを記したもの。引力を操るクリスタルベアラーであれば、引力を使って対処することができるだろう。

魔物の容姿

魔物と、その魔物が操作または装着しているものの見た目。これほどの近影を写した撮影者が生きて帰ってきたことは、本図鑑の有効性を示す最たるものだ。

注目リアクション

こちらの仕掛けた行動に対する、主なリアクションの名前とそれを引き出すための行動をまとめた。No.001 アイコンはそのリアクションを引き出した時に入手できる勲章の番号を表したもの。なお、リアクションは基本的に勲章にかかわるものを優先して掲載している。

アーリマン

Ahriman

目玉から翼の生えた、不気味な風貌の魔物。目から入った光をため込み、世界から光を絶やす予定なのだが、少しの衝撃で漏れてしまう。

危険度 ☠☠

棲息地：満ち潮の入り江(P.156)／巡礼の氷窟(P.175)
体　力：♥♥

大きな目玉から光を垂れ流す

通常は飛びながらまっすぐ体当たりをしてくるだけで、さほど危険ではない。しかし、下に引っ張ったり、ものをぶつけて地面に落とすと、その衝撃で目玉からビームを垂れ流しはじめる。この状態をさけるなら、地面に落ちたアーリマンを持ち上げてしまうといい。

注目リアクション

墜落　下に引っ張る

垂れ流し　ものをぶつけてダウンさせるか墜落させる

No. 091／101

オーパーツ情報
- ◆タン
- ◆モデルガン レア
- ◆つり革

◀墜落させたあと少し待つと垂れ流し状態になる。この状態のときにトドメを刺すと、アーリマンの涙が結晶化し、「プリズム」になるという。

ウラミトンベリ

Tonberry Amok

宙を飛ぶ釘を操って、対象を呪い殺す暗殺者。だが、釘との信頼関係は薄く、敵に捕らわれた釘は主の位置を的確に知らせてしまうという。

危険度 ☠☠☠

棲息地：王立図書館(P.096)／モーグリの森駅(P.148)／合同墓地(P.183)
体　力：♥

釘は無敵、主はぜい弱

本体は隠れていて魔物探査機で感知できず、呪いの釘は破壊できないうえ執ように追いかけてくる。対抗するには、まず飛来した呪いの釘を横に引っ張るか捕まえるのが先決。すると釘が本体の居場所を指し示すので、あとはそちらに向かって本体を倒せばいい。

呪いの釘

注目リアクション

指し示し　呪いの釘を横に引っ張る

No. 269

術者撃破　ウラミトンベリを倒す

No. 289

オーパーツ情報
- ◆モーグリ人形
- ◆デザインダーツ
- ◆めいどの土産 レア

◀ウラミトンベリは特定の場所から移動せず、攻撃すれば一撃で倒せる。ただし、持ち上げてしまうと呪われることがあるので注意しよう。

エレキクラゲ

魔物の創造主は電気クラゲが自ら発電できないことを不憫に思い、本当に発電できるクラゲの魔物を生み出した。空を飛べるのはオマケ。

危険度 ☠☠

棲息地：	満ち潮の入り江(P.156)／コスタ・ファギータ(P.161)／海底洞窟(P.165)
体　力：	♥

帯電して気ままに漂うのみ

この魔物の攻撃方法は、自らの体に電気を帯びさせて獲物に触れるというシンプルなもの。近づかなければ危険はないだろう。なお、退治する際はふわふわとしたエレキクラゲ自体を吹き飛ばすよりも、落ちている岩石やほかの魔物をぶつける方が効果的だ。

注目リアクション

放電　下に引っ張る

巨大化　ほかのエレキクラゲの放電を当てる

No. 096／116

オーパーツ情報

◆ 珍味

◀帯電しているときに下に引っ張ると、真下に放電する。この放電がほかのエレキクラゲに当たると、そのエレキクラゲがなんと巨大化！

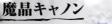
オメガスレイヴ

異界に存在するという魔神・オメガ。それに付き従うのが、この魔物だ。異界では雑兵扱いだが、この世界では最強を自負している。

危険度 ☠☠☠☠☠

棲息地：	浮遊監獄内部(P.192)
体　力：	♥♥♥♥♥

凶悪な力を持つ異世界の魔物

王国軍が所有する魔晶アーマー(P.236)に似ているが、備えている武器の威力はケタ違い。肩の魔晶キャノンに右腕のサーベル、左腕のナパームと、いずれも致命傷になりうる。戦うならダウン中に背中の緊急レバーを引き、武装解除を狙おう。なお破壊すると、操縦者らしきゴブリンが飛び出してくる。

オーパーツ情報

◆ モデルガン　◆ ライセンス　◆ 魔晶子回路基板　◆ シャドウマター（レア）

ガシャドクロ

Gashadokuro

危険度 ☠☠

3体のキョウコツが合体した6本腕の巨大骸骨。こちらが本来の姿であり、瘴気を通るときに少しバラバラになってしまっただけである。

棲息地：チョコボサーキット（P.112）／海底洞窟（P.165）
体　力：♥♥♥

複雑ゆえにもろい部分もある

6本の腕による近接攻撃は強力だが、距離をとっても青白い怨霊弾で狙い撃たれる。これらの攻撃を封じるには、とにかく一度引っ張ってよろめかせるといい。さらに、よろめき中は関節がもろくなるため、何かものをぶつければ大打撃を与えられるだろう。

注目リアクション

よろめき　横に引っ張る

よろめき　上に引っ張る

▶横に引っ張ってもよろめくが、こちらも吹き飛ばされてしまう。上に引っ張れば、こちらの体当たりで安全によろめかせられる。

注目リアクション

装甲破壊　肩部を引っ張る

No.302

▲機体の中央部だけでなく肩部もつかむことができ、引っ張れば機銃や腕を引きはがすことが可能だ。

背中に緊急レバーが！

突進　緊急レバーを引っ張る

▲背中には緊急レバーが付いており、これを引くと一直線にブーストダッシュする。そのまま壁に激突させれば、大きく体力を奪えるだろう。

回転ダウン　横に引っ張る

▲機体の中央部をつかんで横に引っ張ると、回転後にバランスを崩して墜落する。破壊するつもりなら、まずこれを狙うといい。

武装解除　ダウン中に緊急レバーを引っ張る

No. 291／313

緊急脱出　武装解除後のダウン中に緊急レバーを引っ張る

No. 314

▲ダウン中に緊急レバーを引くと、強制的に肩や腕の武装を解除。さらに全武装を解除後に緊急レバーを引くと、機体が壊れて操縦者が排出される。

キャンドル

熱に弱い体でありながら、頭部に可燃性の芯を持つという、残念な矛盾を抱える魔物。しかも、火を見ると本能が“さわれ”と命じるのだ。

危険度 ☠☠☠

棲息地： 王立図書館（P.096）／合同墓地（P.183）
体　力： ♥♥

火がなければ、ただのローソク

唯一にして最大の攻撃は、自らに火をつけて、溶けてなくなるまで暴れ回ること。逆に火がつかなければ、ときおりロウを垂らすだけのローソクでしかない。退治するのであれば、キャンドル自体を吹き飛ばすか、火気のないものをぶつけるのがオススメだ。

オーパーツ情報

通常時
◆メタルライター　◆花火　◆コスメティクス（レア）

燃え尽き時
◆デスマスク

注目リアクション

着火　火のついたものをぶつける

溶ける　着火後に時間が経過

▶たいまつなどに触れると、火がついて溶けはじめ、しだいに小さくなって最後には燃え尽きる。燃え尽きたあとには「デスマスク」が残ることも。

キョウコツ

スケルトンに似ているが、一回り大きな体を持つエリート骨。3体そろえば真の姿・ガシャドクロになれるのも、エリートであればこそ。

危険度 ☠☠

棲息地： チョコボサーキット（P.112）／海底洞窟（P.165）
体　力： ♥♥

ガシャドクロへの合体を警戒

その巨体の印象通り、スケルトン（P.226）よりも攻撃の威力は高い。しかし、吹き飛ばして頭蓋骨をはずしてしまえば、スケルトン並の力しか発揮できなくなる。キョウコツ同士がぶつかって合体してしまわないように、吹き飛ばす向きには気をつけよう。

オーパーツ情報

◆ファッショングラス　◆聖遺物（レア）
◆アンティーク

注目リアクション

絡み合い　キョウコツ同士をぶつける

合体　絡み合い中にキョウコツをぶつける

▶2体のキョウコツ同士をぶつけると、骨が絡まりあって回転しはじめる。その間にもう1体ぶつけると、合体してガシャドクロになるのだ。

キラーハウンド

キラーの名を持つが、深刻な被害報告はほとんどなく魔物というより犬そのもの。ただ、頭をなでようとして噛まれた人は数知れない。

危険度

棲息地：チョコボサーキット(P.112)／東部開拓地(P.126)
体　力：

軽いフットワークが武器

頭突きや体当たりしかしない危険の少ない魔物だが、退治するとなると面倒。なにしろ、壁にぶつけようとしても受身をとって三角跳びをしたり、ものをぶつけようとすると壁際へ逃げたりするため、体力を減らしにくいのだ。早く倒したいなら、ほかの魔物にぶつかるように吹き飛ばすといい。

オーパーツ情報

◆モーグリ人形
◆レザークラフト
◆発掘トレジャー
◆テディベア　レア

注目リアクション

三角跳び　壁にぶつける

おしっこ　近くでダウンする

◀魔物の攻撃で倒れたまま地面に寝ころんでいると、キラーハウンドにおしっこをかけられる。これぞまさに屈辱の瞬間といえるだろう。

緊急調査｜犬と骨のやや一方的な関係

犬のようなキラーハウンドとシャドウビーストは、ともに骨が好物らしい。試しに骨を持って近づいてみると、驚くほど喜んで走りよってきた。また、スケルトンなどの頭蓋骨を転がしてみると、我先にと群がって食べはじめた。骨への執着の強さは並大抵ではないようだ。

犬まっしぐら

▲骨を持っている間、あたりのキラーハウンドたちは従順な姿勢を見せるが、骨を離したとたん戦闘態勢に。なんと現金な犬、いや魔物なのだろうか。

頭蓋骨うまうま

▲スケルトンやブラッディボーンなどを吹き飛ばすと、頭蓋骨がはずれて飛んでいく。その瞬間、犬の野性が骨を求めるのだ!

◀▲頭を食べられて怒るスケルトン。頭を拾いにいくのを邪魔していると、キラーハウンドたちはついに頭骸骨を食べ尽くしてしまったのだ。

キングベヒーモス

King Behemoth

2本の足で立ち、魔法をも使う獣魔王。ベヒーモスの名がついたのは、遠目から確認した体色と角しか調査報告がなかったからだという。

危険度 ☠☠☠☠☠

棲息地：大雪原(P.179)
体　力：♥♥♥♥♥

オーパーツ情報

本体
◆クラウン　◆花火　◆装飾リボン レア

角
◆アイボリーグッズ　◆シャドウマター レア

空振りのあとに勝機あり

とてつもない体力と破壊力、そして想像以上に遠くまで届く棍棒の一撃。まずは遠距離で様子を見て、棍棒を空振りするのを待つべきだ。空振りのあとは体勢を崩すので、近づいて横に引っ張り、雪の中に埋めてやろう。あとは角を折るなり、ほかの魔物をぶつけるなりして体力を奪うのだ。

注目リアクション

なぎ払い

なぎ払い後に横に引っ張る

埋没中に上に引っ張る

▲雪の上であれば埋めることができ、飛び出している頭に体当たりすれば角が折れる。折れた角を拾って投げると、珍しい素材が手に入るという。

緊急調査｜伝説の魔法は実在するのか

ユーク族が滅びて久しい今、魔物が伝説の魔法を唱えるなどとは夢にも思わない。だが、現地から送られてきた写真を見れば、その話を信じるしかなくなる。キングベヒーモスが大きく咆吼したあと、確かに空から巨大な隕石が降ってきているのだ。そう、これは間違いなく伝説の魔法、メテオである。

▲▶写真に写っている金髪の青年は、落ちてきた隕石を投げ返したり、キングベヒーモスの角を振りかざして、自らメテオを行使していたという。

クアール

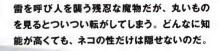
Coeurl

雷を呼び人を襲う残忍な魔物だが、丸いものを見るとついつい転がしてしまう。どんなに知能が高くても、ネコの性だけは隠せないのだ。

危険度

棲息地：収穫の平原（P.171）／巡礼の氷窟（P.175）

体　力：

オーパーツ情報
- 剥製
- 発掘トレジャー
- 満漢全席 レア

華麗な受身は一度きり

脚部がたいへん発達しており、吹き飛ばそうとしても受身をとられてしまう。しかし、連続で受身はとれないため、受身直後に上に引っ張れば持ち上げることも可能だ。ちなみに、力をためてプラズマ球を発生させることがあるが、引力で吹き飛ばしてしまえば危険はない。

注目リアクション

◀コウベカブリの匂いにひかれるらしく、ひっくり返ったコウベカブリを近づけると身悶えするほど喜ぶ。このスキに攻撃するといい。

特別研究 魔物使いのお気に入り　その1

魔物の能力を研究し、利用する魔物使いたち。そんな彼らにお気に入りの魔物を聞いてみた。回答が多かったのは、やはり飛び道具を放つ魔物たち。ほかの魔物を安全に遠くから攻撃できるのが人気の理由と言えそうだ。また、体力を回復してくれる魔物を好む安全重視派もいた。ゴブリンヒーラーや光をまとったトリックフェイスを捕らえ、ほかの魔物から離れて自分だけを回復してもらうらしい。魔物使いが1人で多数の魔物を相手できるのも、こうした工夫があってこそなのだろう。

▲目玉からビームを垂れ流す直前に捕らえれば、このように自分は安全でほかの魔物だけを攻撃できる。狙いをつけられないのは不便だが、威力は折り紙つきとのこと。

クアール

▲小型のプラズマ球を前方に放射。強力だが、眠る鉄巨人を目覚めさせてしまう効果もあるらしく、乱用は控えた方がよさそうだ。

▲刀を抜いたあとに捕らえると、泥酔夢幻流奥義・四つ刃を繰り出してくれる。その切れ味はすさまじい。

▲前方に水鉄砲を発射する。水による攻撃ではあるが、意外に水棲の魔物にも効果があるらしい。

クラスター

棲息地：モーグリの森駅（P.148）
体　力：

危険度

“集合体”という名をつけられた魔物。さまざまなものを吸収して体を形成するため、何の“集合体”であるかは個別に異なる。

ものを飲み込み巨大化する

ボム（P.236）に似た姿だが自爆はせず、突進したり爆裂岩を吐く。この魔物ならではの特徴は、倒れている間にものをぶつけると、それを飲み込んで巨大化するということ。ただし、5つほどものを飲み込むと許容量を超えて破裂する。この特性を利用して、次々と飲み込ませれば早く倒せるだろう。

注目リアクション

飲み込む　倒れている間にものをぶつける

むせる　パイナップルの煙をあびせる

オーパーツ情報
下記緊急調査を参照

◀パイナップルは、クラスターを倒すと放出される魔物。それを捕らえて煙をほかのクラスターにあびせると、むせつつパイナップルを放出。パイナップルだらけになっていく。

緊急調査｜大食漢を満足させるには

通常、クラスターを倒すとパイナップルを放出することが知られているが、ものをいくつか飲み込ませてから倒すか破裂させると、別のものを放出したという報告があった。モーグリの森駅に落ちているものを飲み込ませてみたところ、どうやらものの重さの合計によって放出するものが変わるらしい。ものの重さと、実際に放出したものの調査結果は表のとおり。総合的に見ると、重いものを飲み込ませるほど希少な素材を放出するようだ。

■ 飲み込ませた量と放出したものの検証

飲み込ませた量	クラスターの状態	放出したもの
なし	空腹	パイナップル
重さ:軽を4つ	八分目	切株など
重さ:中を4つ	満腹（小）	メタルライター、記念切手
重さ:重を4つ	満腹（中）	カプセルトイ、トレーディングカード
重さ:重を5つ	満腹（大）	花火、満漢全席

■ モーグリの森駅に落ちているものと重さ

もの	重さ
薪	重さ:なし
立て札	重さ:中
岩石（小）	重さ:軽
モーグリの石像	重さ:中
ポスト	重さ:軽
さびた剣	重さ:重
倒木	重さ:軽
岩石（中）	重さ:重
朽ちた樹	重さ:軽
岩石（大）	重さ:重
チョコボの卵	重さ:中
切株	重さ:重

クレイモア

起爆スイッチを備えたボムの一種。スイッチを押さない限り爆発しない安全設計だが、いつでも爆発できる危険物でもある。

地雷は埋めて使う武器

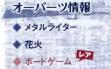
魔物ハンターにとって、クレイモアはもはや武器でしかない。柔らかい雪上で下に引っ張れば、クレイモアは地面に埋まって地雷と化す。あとはそこにほかの魔物を乗せれば、クレイモアもろとも爆破できる寸法だ。魔物がなかなか乗らないときは、吹き飛ばして強引に乗せてしまうのも手といえる。

棲息地：大雪原(P.179)
体　力：♥♥
危険度 ☠☠☠

オーパーツ情報
- ◆メタルライター
- ◆花火
- ◆ボードゲーム レア

注目リアクション

地雷化　下に引っ張る（No.175）

爆発　地雷化したあと踏む（No.165）

◀横に引っ張ったり、持ち上げて投げたりする程度では起爆スイッチが入らない。地雷化させて踏むのが、唯一の起爆方法なのだ。

コウベカブリ

立派な角を持つ魔物だが、これはほぼ飾りでしかない。実際には人の頭（コウベ）にカブリつくという、古典的な襲い方が主なのだ。

危険度 ☠☠☠

棲息地：葡萄農園(P.144)／収穫の平原(P.171)
体　力：♥♥

合体させると自由に転がりはじめる

角で突いたり、酸を吐いたりもするが、最も好むのは頭からかぶりつく攻撃。もしかぶりつかれたら、素早く振り払わないと非常に危険だ。また、攻撃する際はコウベカブリ同士をぶつけるのは控えたい。合体すると球型になって、どこへともなく転がっていってしまう恐れがある。

注目リアクション

合体　コウベカブリ同士をぶつける（No.059）

転がす　合体中に吹き飛ばす（No.069）

オーパーツ情報
- ◆ヨーヨー
- ◆カプセルトイ
- ◆ベーゴマ レア

▲合体後のコウベカブリは自主的に転がるが、吹き飛ばして転がすこともできる。勢いがつけば、軽いものや魔物を弾き飛ばして進むだろう。

ゴブリン

魔物のなかで最大の勢力を持つゴブリン族の尖兵。ある魔物学者は言う。「彼らが道具を知り、文明を知れば、人の世は終わる」。

オーパーツ情報
- ◆ ナット

棲息地：断崖の洞窟(P.116)
体　力：

危険度

徒手空拳で戦う勇気ある兵

ゴブリン族のなかでも、最も下位の存在であり、体1つで戦いを挑んでくる。走る速度はなかなか速いが、右腕をぐるぐる回してから放つゴブリンパンチはスキだらけとしか言えない。万一、彼らに囲まれたとしても、適度に距離をとって吹き飛ばすかものをぶつけていれば、難なく撃退できるだろう。

注目リアクション

▶ゴブリン族を地面や壁にぶつけると、なぜか頭から突き刺さることがある。少しかわいそうだが、引っ張り出して追撃を加えていこう。

地面刺さり　地面にぶつける

壁刺さり　壁にぶつける

ゴブリンウォーリア

石から削りだした棍棒を持つゴブリン族の戦士。ある魔物学者は言う。「彼らの技術はまだつたない。鋳造を知られたら人の世は終わる」。

棲息地：断崖の洞窟(P.116)／終戦記念碑の丘(P.122)／東部開拓地(P.126)／レト高原(P.136)／大雪原(P.179)／浮遊監獄内部(P.192)
体　力：

危険度

慎重すぎる悲しき戦士

石の棍棒を振り上げる攻撃は思いのほか素早く、近づかれるとよけきれないこともある。ただ、こちらがスキを見せなければ、なかなか近づいてこない。結局のところ、遠くから吹き飛ばしたり、ものをぶつけたりして戦うなら、ゴブリンと大差ない相手なのだ。

オーパーツ情報
- ◆ ナット
- ◆ ボトルキャップ
- ◆ トレーディングカード　レア

注目リアクション

喜びのダンス　近くでボムを自爆させる

金あさり　革袋を近くに投げる

◀近くに爆発物があれば踊りだし、金目のものがあれば拾いはじめる。金をあさっているときに吹き飛ばせば、彼らの持ち金を奪えるだろう。

ゴブリンサムライ

鋭い鋼の剣を持つゴブリン族の剣士。ある魔物学者は言う。「彼らはすでに独自の文明を生み出した。このままでは、人の世は終わる」。

棲息地：断崖の洞窟(P.116)／終戦記念碑の丘(P.122)／レト高原(P.136)／霊峰の参道(P.172)／浮遊監獄内部(P.192)

体　力：

危険度

3つの構えを会得した武人

防御と速度に長けた居合、鋭い剣技を繰り出す抜刀、自らの傷を癒す瞑想という3つの構えを使いこなす。最初の居合状態では、吹き飛ばしても受身をとられてしまう。倒すつもりなら、ものをぶつけて体力を奪うか、防御の甘い抜刀状態にさせてから戦うといい。

オーパーツ情報

- ボトルキャップ
- 業物
- 違反切符 レア

注目リアクション

居合　吹き飛ばされても受身をとる!

持ち上げて投げるか酒をぶつける

水をぶつける

吹き飛ばすか体力が全回復する

抜刀　強力な連続攻撃を繰り出す!

▲この抜刀状態のときに、突進居合抜き攻撃を繰り出すことがある。この攻撃はほかのゴブリンを巻き込むことがあり、巻き込まれたゴブリンは、その場で回転する。

持ち上げて地面にぶつける

瞑想　近づくものに反撃しつつ体力を回復!

特別研究｜ゴブリン系の魔物に共通した行動とは

ゴブリンたちの共通点を調べてみると、壁や床に刺さったり、埋まったものを掘ったり、ボムの周りで踊ったりといった行動は、ほとんどのゴブリンに共通しているようだ。唯一、ゴブリンサムライだけは抜刀中しか壁などに刺さらず、埋まったものやボムに興味はないらしい。

壁や床に突き刺さる

埋まったものを掘り起こす

自爆するボムの周りでダンス

ゴブリンハンター

弓矢を器用に扱うゴブリン族の射手。ある魔物学者は言う。「彼らが本気を出せば、人の世は終わる……終わるのだ!」。

棲息地：断崖の洞窟(P.116)／レト高原(P.136)／葡萄農園(P.144)／浮遊監獄内部(P.192)
体　力：

危険度

逆境を利用する狩人

ゴブリンの射手の攻撃方法は、狙った場所への乱れ撃ち。しかも、自身に火やネバネバしたものが付くと、それを利用して火矢やとりもち矢を放つ知恵もある。とはいえ、必要以上に距離をとろうとするクセがあるため、素早く近寄って吹き飛ばしてしまえば、反撃する余裕を与えずに倒せるだろう。

オーパーツ情報
- ◆レザークラフト
- ◆デザインダーツ
- ◆モデルガン レア

注目リアクション

火矢　火のついたものをぶつける

とりもち矢　寸胴鍋をぶつける

◀▲火矢やとりもち矢は、地面に当たると火やとりもちを残す。火に触れれば体力を奪われ、とりもちに触れると転んでしまう。

ゴブリンヒーラー

傷を癒す術を使うゴブリン族の祈祷士。ある魔物学者は言う。「彼らが破壊の魔法を知れば、人の世は……」。ここで飽きてしまったらしい。

危険度

棲息地：断崖の洞窟(P.116)／東部開拓地(P.126)／レト高原(P.136)／葡萄農園(P.144)／合同墓地(P.183)／浮遊監獄内部(P.192)
体　力：

仲間を集めて回復する司令塔

後方に控え、仲間の体力が少なくなると自分の周りに呼び集めて回復魔法をかける。この司令官を見つけたら、真っ先に叩くべきだろう。倒す際はものをぶつけると防御され、ほかの魔物をぶつけると反撃されるため、この魔物自体を吹き飛ばして体力を奪いたい。

注目リアクション

回復

防御　ものをぶつける

◀▲防御されると体力は奪えず、回復中にものを投げても効果がない。ちなみに回復中に近づくと、こちらの体力も回復していく。

オーパーツ情報
- ◆プリズム
- ◆つり革
- ◆記念切手 レア

コロコロムシ

2体がくっつくと転がる球体になるからコロコロムシ。安直なネーミングに怒ったのか、想像を絶する転がり方をするものもいるという。

危険度 ☠

棲息地：桜の関所（P.111）／忘れられた森（P.147）
体　力：

人に卵を産みつける恐怖の虫

かわいらしい名前とは裏腹に、この魔物の攻撃手段は人に卵を産みつけ、幼体に体力を奪わせるという恐ろしいもの。コロコロムシ同士をぶつけて球状に合体させれば害はなくなるので、そうしてからものをぶつけて退治するといい。ちなみに、滋養効果のある蜜を出すこともあり、触れると傷を癒せる。

オーパーツ情報
- ヨーヨー
- カプセルトイ
- ベーゴマ レア

注目リアクション

◀2体が合体して球状になるのはコウベカブリという魔物と同様。こちらは自力では動けず、吹き飛ばすと勢いよく転がる。

サハギン

巨大な魚のような魔物。人間に魚だと思われるのが嫌で、その強い思いから二足歩行と肺呼吸をする水陸両棲型に進化を遂げたものも。

危険度 ☠☠

棲息地：静寂の泉（P.151）／満ち潮の入り江（P.156）／巡礼の氷窟（P.175）
体　力：

オーパーツ情報
- 珍味
- 缶詰
- 剥製 レア

両棲

水棲

陸上に釣り上げてからが勝負

水中を高速で泳ぐサハギンと、水中で勝負するのはあまりにも無謀だ。まずは水鉄砲をよけつつ、水中から飛び出したところを捕まえて、陸上に上げるところから始めよう。陸に上げたら、水中に戻さないように注意しながら、何度も吹き飛ばして体力を奪うといい。

注目リアクション

▲陸上から水中のサハギンを捕らえようとしても、力負けする。捕らえるそぶりを見せて水上に飛び出すのを待ち、すかさず釣り上げよう。

Cactuar

サボテンダー

今にも走り出しそうな格好をしたサボテンの魔物。頭から針を飛ばす攻撃は針千本と呼ばれ、本当に千本きっかり飛ばすのだという。

棲息地：東部開拓地（P.126）／監獄砂漠（P.195）
体　力：

危険度 ☠☠☠

注目リアクション

巨大化　水をぶつける

No.143

◀水の入ったバケツや瓶をぶつけると、水分を吸収して巨大化する。この状態から繰り出されるサマーソルトキックは強烈！

魔物退治のお供に1つ

吹き飛ばすと転がるだけで体力は奪えないが、転がり中に何かに衝突するとダウンする。その際、ほかの魔物に衝突させれば、その魔物に大打撃を与えられる。さらにダウンしたサボテンダーを持ち上げれば、針千本でほかの魔物を撃つことも可能。こうして、魔物退治に役立てているうちに、サボテンダー自体も倒せるはずだ。

Sand Shark

サンドシャーク

砂の中を泳いでいるが、砂の中で息ができるわけではない。なぜ苦しい思いをしてまで砂に潜るのかは、きっと魔物も知らないのだろう。

引きずり出せば無抵抗な魚

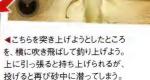
砂の中を泳いでいる間は、いかなる攻撃も受けつけないが、こちらを攻撃するときや息継ぎの瞬間には、必ず砂から飛び出す。そのチャンスを逃さず、横に吹き飛ばして砂上に釣り上げてやろう。もしくは、拡声器が偶然にも足もとに落ちていたなら、それを拾って頭上で大きな音を響かせることでも、砂上に引きずり出せる。

危険度 ☠☠☠

棲息地：監獄砂漠（P.195）
体　力：

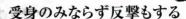
注目リアクション

◀こちらを突き上げようとしたところを、横に吹き飛ばして釣り上げよう。上に引っ張ると持ち上げられるが、投げると再び砂中に潜ってしまう。

オーパーツ情報
- ◆珍味
- ◆発掘トレジャー
- ◆ビジュアルアート レア

シャドウビースト

過酷な環境で生まれた凶暴な魔犬。"闇の獣"の名で恐れられているが、それでも骨が好きなのは、やはり犬であるという証拠か。

棲息地：終戦記念碑の丘(P.122)／巡礼の氷窟(P.175)／大雪原(P.179)
体　力：
危険度

受身のみならず反撃もする

　同じ犬型のキラーハウンドと同様、壁にぶつかりそうになると三角跳びで受身をとる。さらに目を見張るのが三角跳びの勢いを活かして、こちらに反撃してくることだ。これを受けないよう、壁のない方向に吹き飛ばして体力を奪っていこう。

注目リアクション

おしっこ　ロストエンペラーを樹木要塞形態にする

反撃　壁にぶつける

▲樹木要塞形態になったロストエンペラーを見ると、おしっこをかけたくなるらしい。これはキラーハウンドも同様のようだ。

オーパーツ情報

- モーグリ人形
- レザークラフト
- 発掘トレジャー
- テディベア　レア

ジャボテンダー

旅人がジャボテンダーとサボテンダーの見分け方を訪ねると、学者は水をかけてみなさいと答えた。その後、旅人の行方は知れぬままだ。

オーパーツ情報

- デザインダーツ
- ときじくの実
- 観葉植物
- ミルラの若葉　レア

棲息地：監獄砂漠(P.195)
体　力：
危険度

恐るべき力を秘めた驚異のサボテン

　サボテンダーとの違いは、やや小柄な体、体中のトゲ、ヒゲのような模様、そして数倍の破壊力だ。近づくと危険なので、離れた場所から見分けをつけるように。見つけたらジャボテンダーを転がして周囲の魔物を攻撃し、その過程でジャボテンダーの体力も奪おう。

転がる　横に引っ張る

注目リアクション

超巨大化　水をぶつける

◀水の入った瓶をぶつけると、とてつもない大きさにふくらむ。繰り出されるサマーソルトキックの威力は、鉄巨人の一撃にも匹敵するのだ。

Skeleton

スケルトン

動き回る骨の魔物。生前がこういう形だったわけではなく、バラバラの骨がこの形に組み合わさった。一見、ユーク族のようにも見える。

危険度 ☠

棲息地：東部開拓地(P.126)／存在と不在の狭間(P.199)
体　力：♥♥

オーパーツ情報

- ◆ファッションググラス
- ◆アンティーク
- ◆聖遺物 レア

頭蓋骨がないと集中できない

生き物を見つけると殴ったり、骨を投げつけたりしてくるが、頭蓋骨がはずれると頭を探すことに気を取られて、戦いに集中できなくなる。そのため、戦うときはまず体を吹き飛ばして、頭蓋骨をはずしてしまうと楽になる。あとは繰り返し地面にぶつけていれば、すぐに動かなくなるはずだ。

注目リアクション

▶接合部はもろく、軽く吹き飛ばしただけで頭蓋骨がはずれる。ちなみに頭蓋骨を犬などに食べられてしまうと、体が動かなくなるようだ。

Iron Giant

鉄巨人

線路付近に横たわっていることから、“鉄道巨人”とも呼ばれる巨大な魔物。列車形態に変身するという噂もあるが、完全なデマである。

オーパーツ情報

ガス欠時
- ◆ナット

稼働時
- ◆つり革　◆魔晶子回路基板 レア

フル充填時
- ◆鉄道模型　◆アクションフィギュア レア

最高の矛で最高の盾を貫く

大ナタや目から放つ光線などの強力な攻撃と、頑丈な体をあわせ持つ。この最強クラスの魔物を倒すなら、魔物自身の力を利用しよう。1つは目から放つ光線で自爆させる方法。これについては右の注目リアクションで解説している。もう1つは、別の鉄巨人に攻撃させる方法だ。これはP.234の特別研究で紹介している。

棲息地：収穫の平原(P.171)
体　力：♥♥♥♥♥

危険度 ☠☠☠☠☠

デスマシーン

一部地域に突如として現れた黒い飛翔体。王国の新兵器と思われていたが、ヒトの技術を模して作られた魔物用の戦闘メカのようだ。

自己修復装置

魔晶キャノン

恐るべき弾幕の嵐

能力と対処法はオメガスレイヴ(P.212)とほぼ同じだが、こちらは魔晶ウエポン(P.237)を3体も連れている。たとえ武装解除をしても魔晶ウエポンの攻撃は続き、ものをぶつけても自己修復装置で回復されるのがオチ。早めに緊急脱出装置を作動させて破壊しよう。

棲息地：終戦記念碑の丘(P.122)／監獄砂漠(P.195)

体　力：

危険度

オーパーツ情報
- ボードゲーム
- モデルガン
- 魔晶子回路基板

注目リアクション

緊急脱出　武装解除後のダウン中に緊急レバーを引っ張る　No.314

自己修復装置　自己修復装置を上に引っ張る　No.304

◀肩の自己修復装置を引っ張れば一時的に奪って、体力の回復を止められる。しかし、撃破するなら緊急脱出を狙う方が確実かつ早い。

注目リアクション

▶▼鉄巨人は魔石炭やクアールの雷などを燃料にできるほか、背中の歯車を回すことで自己発電もできる。十分な燃料を得ると頭部のギアが輝くフル充填状態になるが、行動するたびに燃料は減っていくようだ。

補給　燃料になるものをぶつける　No.166

充電　歯車を下に引っ張る　No.156／176

ガス欠　燃料がきれる

稼働　ガス欠中に補給か充電を行なう

フル充填　補給か充電を繰り返す　No.177

後退　稼働後に歯車を上に引っ張る　No.186

バイザーダウン　本体を上に引っ張る　No.167／168

◀本体に引き寄せられて体当たりすると、頭部のバイザーを下ろせる。フル充填状態のときにバイザーを下ろしておけば、鉄巨人が目から光線を放った瞬間、頭部で爆発が起きて鉄巨人自身が痛手を負うのだ。

トリックフェイス

笑い顔と怒り顔、創造の光と破壊の炎、相反する特性をもつ奇妙な魔物。意味は不明だが、宇宙の存在そのものだと表現する学者もいる。

危険度 ☠☠

棲息地：チョコボサーキット(P.112)／モーグリの森駅(P.148)
体　力：♥♥

トリックにかまう必要はない

この魔物を横に引っ張ると、顔が変わり行動も変わる。笑い顔のときは周囲の魔物の回復や光球での攻撃をし、怒り顔のときは炎を吐いて攻撃するのだ。とはいえ、こちらの対処は1つ。下に引っ張って墜落させ、繰り返し吹き飛ばして体力を奪うことだ。

注目リアクション

チェンジ　横に引っ張る

リジェネ　笑い顔中

▲笑い顔のときに放出するリジェネフィールドは、あたりの生き物の傷を癒すだけでなく、ものをさえぎる防御効果も備えている。

オーパーツ情報
- タン
- カプセルトイ
- つり革
- ビジュアルアート レア

トンベリ

棲息地：王立図書館(P.096)／モーグリの森駅(P.148)／霊峰の参道(P.172)／合同墓地(P.183)
体　力：♥♥

危険度 ☠☠☠

古代の書物にあるトンベリとは、正面から堂々と忍び寄る魔物である。彼らのスタイルは時とともに、より効率のよいものに変貌したのだ。

背後より忍び寄る黒影

警戒心の強いトンベリは目が合っている間は近づいてこないため、吹き飛ばしたりものをぶつけていれば苦労せず倒せる。しかし、ひとたび視界からはずれると、高速で背後に迫り凶悪な切れ味の包丁を突き刺してくるのだ。複数のトンベリに囲まれたら、常に背後に気をつけてほしい。

オーパーツ情報

通常時
- スパイス
- 業物
- めいどの土産 レア

包丁で撃破時
- テーブルウェア

注目リアクション

▶トンベリを持ち上げると、鋭い包丁を前方に突き出すことができる。これでトンベリやトンベリクイーンを倒すと、落とすものが変わるようだ。

包丁返し　持ち上げてほかのトンベリを刺す

お金を落とす　吹き飛ばす

トンベリクイーン

棲息地：モーグリの森駅(P.148)／合同墓地(P.183)
体　力：
危険度

トンベリキングを記録した書物は多いが、女王に関する資料は少ない。ぬいぐるみや洋服の趣味を見るに、まだ若き女王なのだろうか。

キレた女王は神をも斬る

基本的な行動は一般のトンベリと変わらない。ところが、地面に叩きつけられると理性を失うのか、起き上がりざまにチェーンソーを取り出し、包丁との二刀流で積極的に攻撃をしかけてくる。この状態になると危険なので、起き上がる前に繰り返し吹き飛ばして、体力を奪ってしまうのがいいだろう。

テディベア

オーパーツ情報

通常時
- テーブルウェア
- チャノキの葉
- にじいろワイン
- ティアラ レア

暴走前に包丁で撃破時
- テディベア

暴走後に包丁で撃破時
- テーブルウェア
- 業物
- めいどの土産

別の魔物にぶつけて撃破時
- ライセンス
- 装飾リボン

注目リアクション

高速離脱　持ち上げる

◀トンベリクイーンを持ち上げても、すぐに逃げられてしまう。逃げる前に投げて魔物にぶつけられれば、珍しいものを落とすようだ。

暴走　吹き飛ばす

号令　暴走中に吹き飛ばす

◀包丁とチェーンソーの二刀流になったあと、さらに吹き飛ばされると周囲のトンベリに突撃命令を下す。集中攻撃を受けないように注意！

緊急調査 | トンベリのシンレー写真を激撮!

写真家の間では常識となりつつあるトンベリの「シンレー写真」だが、今回はすさまじい量のトンベリが写りこんだ一枚を紹介しておこう。撮影した状況は、ウラミトンベリの呪いの釘に刺された直後。激しい悪寒に襲われ、震える指がシャッターに触れてしまったときに撮れたのが、この写真だ……。

▲被写体を覆い尽くさんばかりに、多数のトンベリの影が写っている。もはや「気味が悪い」という声も出てこない。

▼トンベリクイーンが操るクマの人形に触れられたときも、似たような写真が撮れた。呪われてしまったのだろうか？

パイナップル

Pineapple

小型ながらボムの進化形であり、パイプ型のピンを抜くだけで自爆できる。"できる"とは言ったものの、これは進化なのだろうか？

棲息地： モーグリの森駅(P.148)
体　力：

危険度

オーパーツ情報
◆ メタルライター
◆ 缶詰
◆ 花火 レア

パイプを抜いたら5秒でドカン

攻撃方法は口から爆弾をまき散らすのみで、あとはパイプを引き抜かれたときに自爆するだけ。とはいえ、爆弾の威力は高いので、早めに横に引っ張ってパイプを抜き、自爆させてしまおう。自爆の範囲はボムより狭く、少し離れれば巻き込まれる心配はない。

注目リアクション

自爆　横に引っ張る

不発　横に引っ張らずに倒す

◀自爆させるのは忍びないというなら、横に引っ張らずに倒すのも手だ。落ちているものやほかの魔物をぶつけて、体力を奪っていこう。

ハニワンダー

Claytuar

古代の王墓に収められていた陶器人形が魔物化したもの。形を見るに古代人はサボテンダーを特別な存在と考えていたのかもしれない。

危険度

棲息地： 王立図書館(P.096)／終戦記念碑の丘(P.122)
体　力：

オーパーツ情報
◆ アンティーク
◆ 発掘トレジャー
◆ ビジュアルアート
◆ デスマスク レア

注目リアクション

爆弾セット　さわる

砕け散る　持ち上げて投げる

▲体が陶器製なのは魔物になっても変わらず。納得のいかない作品を作った芸術家の気持ちで床に叩きつけると、ストレス解消になる。

通りすがりに爆弾をセット

動きが遅く、ちょっと吹き飛ばしただけで倒せる弱い魔物だが、近寄ってきたときは警戒すべき。体当たりと同時に、どこからともなく取り出した時限爆弾を貼り付けていくのだ。爆弾の威力はさほどでもないが、傷を負いたくないなら、ほかの魔物になすり付けてしまうといい。爆風で盛大に吹き飛ぶ魔物たちを見られるだろう。

ヒドラ

湖底に潜む巨大な魔物。水上に出した4本の触手で呼吸を行ない、本体はグッと息を止めて水中に隠れている。決して無理はしていない。

オーパーツ情報

- タン
- 満漢全席
- 万能毒

危険度 ☠☠☠

棲息地：静寂の泉（P.151）
体　力：♥♥♥♥

触手がなくなると窒息の危機

通常は湖底に隠れていて攻撃が届かず、そのままでは触手からの水鉄砲で一方的に攻撃されてしまう。触手は呼吸器官にもなっているため、触手を気絶させれば息苦しくなった本体が水面に上がってくる。そうして、本体が水上に出たところでものをぶつけるか、舌をかませて倒すといい。

注目リアクション

浮上　触手を気絶させる（No. 234／244／254／264）

口開け　すべての触手を気絶させる

舌かみ　口開け中に上、下の順に引っ張る（No. 131）

▲触手を1本気絶させるたびに本体が浮上してくる。2本気絶させればものなどをぶつけられるようになり、4本とも気絶させれば口を開けた状態になる。

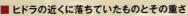
▲口を開けているときに上に引っ張ると舌を出し、その状態で下に引っ張ると自ら舌をかんでしまう。あの鋭い歯でかんだのだから、相当痛いはずだ。

緊急調査｜ヒドラ沈没計画

ヒドラが口を開けているときにものをぶつけたところ、あっさり飲み込まれてしまった。投げるだけムダかと思いきや、ヒドラにものをいくつも飲み込ませていると、重みに耐えられなくなったのか、ヒドラは湖底に沈んで息絶えてしまったのだ。重量のある丸太や切株なら、2〜3個でヒドラを沈没させられるかもしれない。

ヒドラ轟沈！（No. 274）

■ ヒドラの近くに落ちていたものとその重さ

軽 ← → 重

エクスカリバーと青いキノコ
岩石
マリモ
切株
丸太

フェンリルウルフ

冷気を操ることのできる白き狼。その高い能力と高貴な出で立ちを畏怖して、神話に登場する“フェンリル”の名がつけられている。

むやみな吹き飛ばしは命取り

大きな体のわりに身のこなしは軽く、吹き飛ばされても見事に着地して、強烈なタックルで反撃をしかけてくる。吹き飛ばそうとすればするほど、こちらの体力を奪われることになるだろう。尻尾や冷気を使った攻撃は、近づかなければ怖くないので、離れた場所からものをぶつけて倒すのが安全な戦法だ。

オーパーツ情報
- 剥製
- 発掘トレジャー
- 満漢全席 レア

棲息地：巡礼の氷窟（P.175）／大雪原（P.179）
体　力：2
危険度 2

注目リアクション

▶さすがにこの大きな体では、壁で三角跳びをするようなマネはできない。ほかの魔物にぶつかったときも、受身に失敗してしまうようだ。

反撃　吹き飛ばして地面にぶつける
No.183

ブラッディボーン

棲息地：チョコボサーキット（P.112）／終戦記念碑の丘（P.122）／葡萄農園（P.144）
体　力：3
危険度 4

生き血を吸ったせいか元来の色なのかは不明だが、しっくりくる名である。胸や肩に刻まれた印は、何者かが操っている証拠だろうか。

オーパーツ情報
- アンティーク
- アイボリーグッズ レア
- 聖遺物

合体させれば戦いやすく

キョウコツと同じく、3体のブラッディボーンがぶつかりあうことで合体し、本来の姿であるレギオンに変身する。ところが、この魔物と合体後のレギオンは強さにあまり差がない。合体させれば、それだけで3体の魔物を1体に減らすことができ、戦いやすくなるのだ。

注目リアクション

▲ブラッディボーンを1回吹き飛ばすとよろめき状態になり、さらに吹き飛ばすと頭蓋骨がはずれる。頭蓋骨を拾いにいく際には、剣を投げ捨ててしまう。

フラン

無理に押し込まれた様子が哀愁を誘う魔物。ケースを壊して中のプリンプリンセスを助けると、死ぬほどオンチな歌声でお礼をしてくれる。

棲息地：桜の関所（P.111）
体　力：
危険度

素早く助けるのが身のため

ケースに入れられた状態をフランと呼び、ケースを壊すと本体のプリンプリンセスが出てくる。また、コプリンプリンセスはフランが放出するほか、プリンプリンセスを引っ張ったときにも現れる。コプリンプリンセスは防御が堅く倒しにくいため、なるべく早くフランのケースを壊し、プリンプリンセスを分裂させずに倒すようにしよう。

オーパーツ情報

通常時
◆プリズム　◆にじいろワイン　◆ティアラ

最大サイズ時
◆コスメティクス

プリンプリンセス

コプリンプリンセス

注目リアクション（フラン）

◀フランを倒すには頭のパラソルを吹き飛ばすか、ケースを壊せばいい。ケースは頑丈なので、早く倒したいならパラソルを吹き飛ばそう。

注目リアクション（プリンプリンセス）

破裂　持ち上げて投げる
No. 099

◀プリンプリンセスにものをぶつけてダウンさせたあと、持ち上げて投げると破裂して大量のコプリンプリンセスをまき散らす。後処理が大変だ。

▶フランが放出したコプリンプリンセスを残しておき、あとで現れたプリンプリンセスにすべて合体させると、最大サイズまで巨大化する。

注目リアクション（コプリンプリンセス）

甲殻化　ものをぶつけるか地面や壁にぶつける
No. 320

▲コプリンプリンセスに衝撃を与えると、甲殻化して攻撃を受けつけなくなる。再び衝撃を与えて、元に戻そう。

プリン

バケツいっぱいのプリンを食べたいと夢見る子供がいた。この魔物にプリンの名がつけられて以来、その夢を口にする子供はいない。

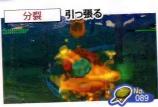
危険度 ☠☠

棲息地：桜の関所（P.111）／コスタ・ファギータ（P.161）／霊峰の参道（P.172）

体　力：

分裂させるとあと始末が面倒

巨体に恐れをなして吹き飛ばそうとすると、次々にコプリンが分裂し、数が増えて収拾がつかなくなる。そうならないよう、距離をとって周囲に落ちているものをぶつけ、分裂させずに倒してしまおう。もしコプリンが分裂してしまったら、ローリングで弾き飛ばして倒すといい。

注目リアクション

◀同じ方向に何度も引っ張ると早く分裂し、完全に分裂してコプリンだけになると、合体できなくなる。このほか持ち上げて投げると破裂して、一気に分裂するのだ。

特別研究 ｜ 魔物使いのお気に入り　その2

その1に引きつづき、魔物の能力を操って戦う魔物使いのみなさんに、お気に入りの魔物を聞いてみた。今回の目玉は鉄巨人。操るにはダウンさせて歯車を取るという手順が必要だが、いったん操れば周囲を一掃する鉄巨人の能力、“大破壊”を繰り出せる。注意したいのは、取った歯車を腕を振って投げてしまうと操りが解けることと、“大破壊”を繰り出すと鉄巨人がガス欠状態になってしまうこと。チャンスをムダにしないよう慎重に扱おう。

▲怒り顔なら炎で攻撃でき、笑い顔なら回復弾を撃てる。回復弾は地形に当てると「回復の結晶」になるらしい。

▲大ナタをよけたら、上に引っ張って体当たり。ダウンした鉄巨人から背中の歯車を取りはずすと、鉄巨人が後ろをついてくる。その状態で魔物の能力を使うと“大破壊”が発動！

ブルーマー

危険度

棲息地：忘れられた森(P.147)／静寂の泉(P.151)
体　力：

"咲き乱れるもの"という意味の名前で植物らしい行動をとるのだが、じつは植物の魔物ではない。花弁の中央に見える虫が本体なのだ。

オーパーツ情報

- 四つ葉のクローバー
- チャノキの葉
- 観葉植物　レア

花粉で回復される前に倒す

危険の少ない魔物だが、放っておくと薬効花粉をまいて周囲の魔物を回復してしまう。倒すときは、吹き飛ばしても体力を奪いにくいので、岩石などをぶつけるようにしよう。また、倒れたブルーマーを持ち上げると、前方にドリル攻撃を繰り出してくれる。その攻撃でほかの魔物を倒すのも手だ。

注目リアクション

▶ブルーマーを横に引っ張ってほかのブルーマーに近づけると、花粉をまいて受粉する。受粉後に倒すと、「スパイス」が採れるようだ。

ベヒーモス

棲息地：大雪原(P.179)
体　力：

危険度

獣とは思えぬ巨体、鋭い角、と外見的な特徴は多い。だが、それだけでは"特徴なき魔物"と切り捨てられるのが、現代の魔物学である。

オーパーツ情報

- 剥製
- 発掘トレジャー
- 満漢全席　レア

爆発を起こす余裕を与えない

体当たりや尻尾払いなど獣らしい攻撃が多いなか、唯一特徴的なのが狙ったところに爆発を起こす攻撃だ。目で見える場所しか爆破できないようなので、その余裕を与えないように繰り返し吹き飛ばして体力を奪っていこう。クアールやフェンリルウルフのように受身をとることはないため、すぐに倒せるはずだ。

注目リアクション

◀クレイモアやゴブリン、キングベヒーモスが埋まっていると、気になってしまい掘り起こしはじめる。見た目からは想像できない一面だ。

ボム

危険度 ☠☠

刺激を与えられると、体内の爆発が活発になって大爆発を起こす危険な魔物。一度爆発が始まると、いかなる方法でも止められない。

棲息地：終戦記念碑の丘(P.122)／レト高原(P.136)
体　力：

オーパーツ情報
- メタルライター
- 花火
- ボードゲーム　レア

体が光ると危険信号

ボムとの戦いで気をつけたいのは、やはり自爆だ。威力の高さもさることながら、衝撃で別の地域まで吹き飛ばされてしまうこともある。体から光を放つと自爆しそうというサインなので、できるだけ距離をとって戦おう。トドメはものをぶつけるのが安全だ。

注目リアクション

着火　火吹き中に横に引っ張る

消化　着火中に水の入ったバケツをぶつける

自爆　火のついたものをぶつけるなど刺激を与える

▲ボムが火を噴いているときに横に引っ張って回転させると、自分の火が頭に燃え移ってしまう。水をかければ消火できるが、一時的なものに過ぎない。

▲刺激を受けることで自爆するが、火のついた薪などをぶつけると即座に自爆。また、持ち上げられて緊張が限界に達することでも自爆する。

魔晶アーマー

危険度 ☠☠☠☠

王国軍が開発した魔晶力で動く機動兵器。魔物ではないが、この姿を見ることになったなら、どのみち身の危険が迫っているということだ。

棲息地：浮遊監獄内部(P.192)
体　力：

自己修復装置

装備の異なる2つのタイプ

魔晶アーマーには2タイプあり、自己修復装置を備える通常タイプと、バリア発生装置とキャノン砲を備える指揮官仕様がある。また、どちらのタイプにも魔晶ウエポンが1つ付随している。戦い方はオメガスレイヴ(P.212)と同じで、ものをぶつけて倒すのは骨が折れる。背中の緊急レバーを引いて、緊急脱出させてしまうのが早い。

オーパーツ情報

通常タイプ
- ナット
- モデルガン
- 魔晶子回路基板

指揮官仕様
- ライセンス

キャノン砲

バリア発生装置

Crystal Weapon

魔晶ウエポン

魔晶アーマー、デスマシーン、オメガスレイヴに付随する自律型の小型兵器。一部は戦艦アレクシスI世号にも配備されていたらしい。

オーパーツ情報
- デザインダーツ
- モデルガン

棲息地：浮遊監獄内部(P.192)／終戦記念碑の丘(P.122)／監獄砂漠(P.195)
体　力：
危険度

目ざわりなら吹き飛ばしておく

　魔晶アーマーとオメガスレイヴには1体ずつ、デスマシーンには3体が付随しており、こちらの頭上まで飛来してエネルギー弾を撃ってくる。付随している兵器を止めれば一緒に止まるので、個別に破壊するのではなく、邪魔なら吹き飛ばしておくぐらいにしよう。

注目リアクション

▶吹き飛ばしたあとに持ち上げれば、前方にエネルギー弾を撃てる。ただし、発射に時間がかかるため、少々使いにくいだろう。

注目リアクション

▲本体を上に引っ張ると、引き寄せられて体当たりができ、本体をダウンさせられる。そのあと横に引っ張ると、操縦者に衝撃を与えられるのだ。

▲自己修復装置を引っ張って奪うと、魔晶アーマーの回復が止まり、こちらの体力を回復することができる。

▲バリア発生装置をもつ指揮官仕様には、引力も効かない。まず装置を奪い取ってから攻撃するといい。

▲肩の装甲をはがすか、緊急レバーを引いて武装解除すると、肩のキャノン砲がはずれる。拾って利用しよう。

モルボル

Malboro

激烈な匂いの息を吐き、それを嗅いだものは万病にかかり死ぬという伝説の魔物。たしかにひどく臭いが伝説は伝説でしかないようだ。

触手

危険度 ☠☠

棲息地：東部開拓地（P.126）／忘れられた森（P.147）

体　力：♥♥♥♥

オーパーツ情報
- スパイス
- タン
- 観葉植物
- ミルラの若葉 レア

回復もできる触手が曲者

　モルボル自体は動かないため、ものをぶつけたり舌をかませたりすれば体力を奪いやすい。問題は周りに生えている6本の触手だ。触手には種、炎、水、硬貨を吐くもののほか、回復弾で本体を回復するものもいる。回復弾を吐く触手がいたら真っ先に倒しておこう。

注目リアクション

口開け　上に引っ張る

飲み込む　口開け中にものを投げ込む

No.122

舌かみ　口開け中に上、下の順に引っ張る

No.131

▲上に引っ張ると口を開く。このときにものを投げ込むか、人や魔物が近づくと飲み込んでしまうのだ。飲み込んだものによっては特殊な反応を起こす。

▲口を開けているときに上に引っ張ると舌を出し、続いて下に引っ張ると舌をかむ。体力を奪うのにいい方法だ。

緊急調査｜モルボルの食生活に迫る

　近づいたものはなんでも食べるというモルボルだが、本当になんでも食べるのかを調べることにした。特に変わった反応をしたのは右のようなもので、意外にも人や魔物は嫌いらしくプッと吐きだしていた。いずれにせよ、飲み込むだけならなんでも問題ないらしい。

　ちなみにモルボルの触手を倒すと、モルボルの球根が残るのだが、炎を吐く触手の球根を飲み込ませると爆発するなど、触手の特徴によって反応が異なっていた。

■ モルボルの反応と飲み込ませたもの

舌を出して倒れる

ワイン樽　獣のホネ

爆発して体力が減る（No.112）

魔晶バイク　火薬の詰まった樽

水を噴射する

サボテン　水の入ったバケツ

頭上に花を咲かせる（No.132）

牛乳かん

栗

ギルをまきちらす！（No.142）

金塊

Lich リッチ

骨ゆえのもろさを王冠の魔力によって補強している不死の魔王。王冠を発見する前は、骨バイクに乗って爆走するのが趣味だったという。

王冠は瘴気からよみがえる

王冠がある限り、吹き飛ばしてもものをぶつけても体力を減らせない。倒すには、まず王冠をはずす必要があるのだ。王冠は瘴気ストリームから何度でも復活するので、リッチを瘴気ストリームから引き離してから王冠をはずすといい。王冠さえなければ、体力が多いだけのスケルトン。繰り返し吹き飛ばして、立ち上がらせることなく倒してしまおう。

危険度 ☠☠☠☠☠

棲息地：チョコボサーキット(P.112)
体　力：♥♥♥

オーパーツ情報
- 聖遺物
- クラウン
- 万能毒 レア

注目リアクション

王冠はずし　王冠を吹き飛ばす

▲瘴気を噴出させる攻撃やファイアボールをよけつつ、自慢の王冠を素早くつかんで吹き飛ばすのだ。

よろめき　王冠がないときに吹き飛ばす

頭はずし　よろめき中に吹き飛ばす

▲▶王冠をはずしたら、リッチが瘴気ストリームから王冠を復活させる前に、さらに吹き飛ばしてよろめかせる。そこから、さらにもう一度吹き飛ばせば、ようやく頭蓋骨をはずすことができる。

No.275

緊急調査 リッチとブラッディボーンが合体!?

ブラッディボーンが3体合体するとレギオンになると言われている。それを確かめるために2体のブラッディボーンを絡み合わせたとたん、事件は起きた。なんと近くにいたリッチがすさまじい勢いで飛び込んできたのだ。そしてブラッディボーンがバイクの形になり、リッチがその上に乗って、ロストエンペラーへと変身したのである。

▲キョウコツやブラッディボーンは、こちらが手を貸してぶつけなければ合体することはない。しかし、驚くべきことにリッチは自らの意思で合体を実行したのだ。ただ、合体して強くなったかは断言できない。

レギオン

3体のブラッディボーンが組み合わさると、"大群"を意味する名のレギオンが誕生。腕も足も絡まることなく攻めてくる様は、賞賛に値する。

棲息地：チョコボサーキット(P.112)／終戦記念碑の丘(P.122)／葡萄農園(P.144)
体　力：♥♥♥♥

危険度 ☠☠☠☠

動きは鈍いがとにかくしぶとい

合体前のブラッディボーンに比べると、攻撃の威力はほぼ同じで動きは鈍くなっている。戦いやすくなるのは確かだが、とにかく体力が多いので倒すには時間が必要になる。少しでも早く倒すには、よろめかせてからものをぶつけるのが有効だ。

オーパーツ情報

◆聖遺物　◆アイボリーグッズ　◆めいどの土産 レア

注目リアクション

▶上に引っ張って体当たりをするか、横に引っ張ればよろめきだす。この間は間接がもろくなるため、ものをぶつければ体力を奪いやすい。

よろめき　上か横に引っ張る

怨霊弾

ロストエンペラー

古き書物に記載されていた変形する魔物。そんなものは著者の妄想に決まっていると一笑にふされていたが、確かに存在していたのだ。

棲息地：チョコボサーキット(P.112)／大雪原(P.179)
体　力：♥♥♥♥

危険度 ☠☠☠☠☠

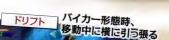
3つの形態に変形する骨の王

最初はバイカー形態だが、力を加えることでボーンゴーレム形態や樹木要塞形態に変形する。どの形態でも突進や瘴気噴出など威力の高い攻撃を繰り出すが、比較的に倒しやすいのは樹木要塞形態だ。この形態では、連発する怨霊弾を周囲を回るように移動すると攻撃を受けにくい。そうしながら、枝についた実をすべて吹き飛ばして自爆させよう。

オーパーツ情報

ボーンゴーレム形態時
◆トレーディングカード　◆めいどの土産　◆アクションフィギュア

バイカー形態時
◆メタルライター　◆ライセンス　◆違反切符

樹木要塞形態時
◆観葉植物　◆万能毒　◆ときじくの実　◆ミルラの若葉 レア

注目リアクション

下に引っ張る

上に引っ張る

▲▶バイカー形態では、こちらに向かって突進を繰り返してくる。このとき横に引っ張って向きを変え、壁にぶつけると爆発を起こして消滅するのだ。

よろめき　ボーンゴーレム形態時に横に引っ張る

◀ボーンゴーレム形態はガシャドクロやレギオンと似た姿。横に引っ張ってよろめかせたあとにものをぶつけると、体力を減らしやすいのも同様だ。

下に引っ張る

上に引っ張る

樹木要塞形態　No. 287

実を落とす　樹木要塞形態中に横に引っ張る

道連れ　すべての実を落とす

◀▲樹木要塞形態の枝には約2秒ごとに悪魔の実が生る。これを素早くすべて振り落とすと、大爆発を起こすのだ。巻き込まれないように要注意。

特別研究｜謎の魔物デモンズウォール

この図鑑に記載されていない魔物が1体だけいる。それはデモンズウォールという名の魔物で、地下遺跡の奥深く、幽霊都市の内部に棲息しているらしい(P.121)。そもそも、この魔物は瘴気ストリームから出現したものではなく、何かを守るための存在らしく、見事に撃退すれば古代の秘宝を得ることができると伝えられている。

アクセサリカタログ

キラリと光るアクセサリは、紳士淑女のたしなみアイテム。オーダーメイドによる変化系の獲得結果に関連する調査結果にも要注目だ。

変化系をゲットしたい!

変化系アクセサリとは特殊効果を備えた特別なもので、現状は1系統につき2パターンのみ確認されている。デメリットなく特殊効果を得られるため、非常に貴重なものだ。変化系は、オーダーメイド時に完成することがあるのだが、条件は未だに不明。素材を投入する順番が怪しいのだが……。もし投入順で変化系の完成率が変わるなら、確率の高い投入順はあるのだろうか？ 編集部はモグリ屋の全面協力を得て、真相究明に迫る。

▲変化系のうち、六連星と名のつくものは、上がる能力まで変化する。

疑問1　投入する順番で、入手できるパターンが決まっている？

疑問2　パターンが決まっているなら、最も効率のいい順番は？

疑問ばかりだから、お客さんのオーダーメイド結果を集計してみるクポー

調査結果大報告!

オーダーメイドに必要な3つの素材を、本書独自の記号としてそれぞれA、B、Cとする。次に全パターンの投入順ごとに100回ずつの合成結果を集計した。すると驚きの結果が！ 右下の表に注目してもらいたいのだが、各投入順で通常と変化系の完成個数に大きな偏りがあったのだ。この結果、通常が欲しいならABC、変化系1はACB、変化系2はCABの順が入手しやすいことを証明できた。

◀見よ、このアクセサリ袋の中身。どこのセレブもうらやむコレクションだ。

オーダーメイド大調査の結果

投入順	通常	変化系1	変化系2
A→B→C	90個	5個	5個
A→C→B	60個	40個	0個
B→A→C	70個	20個	10個
B→C→A	70個	10個	20個
C→A→B	60個	0個	40個
C→B→A	80個	10個	10個

アクセサリカタログの見方

系統の名前
工房のリストに名前が載っているものを基準とした系統。並び順は工房の順と同じ。

価格
オーダーメイドを依頼した際にかかる費用。

投入順と完成品
オススメの投入順と完成品の名前で、下2つが変化系。投入順は左の素材欄にあるアルファベットと対応している。なお、投入順はあくまで完成する可能性が高い順なので、同系統で目的のもの以外のアクセサリが出来ることもある。

ダイヤモンドの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報
価格 624G
素材 Ⓐチャノキの葉
Ⓑボードゲーム
Ⓒビジュアルアート

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ ダイヤモンドの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※2)店で買うと12480G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ハムサピアス
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ヒッギエイアピアス
ハート回復効果が3倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

能力
そのアクセサリを身につけると上がる能力。基本的に変化系も同じ。

素材
オーダーメイド依頼時に必要な素材。素材名の前にある、アルファベットは、右の投入順と関連している。

特殊効果と購入方法
特殊効果がある変化系のものは特殊効果を記載し、宝石店で購入できるものは購入場所と金額を記載した。なお、特殊効果の詳細は下の表を参照しよう。

特殊効果一覧表

特殊効果名	効果内容
2秒毎に1ライフ回復	2秒ごとに自動的に体力が回復する
3秒毎に1ライフ回復	3秒ごとに自動的に体力が回復する
5秒毎に1ライフ回復	5秒ごとに自動的に体力が回復する
10秒毎に1ライフ回復	10秒ごとに自動的に体力が回復する
5%でダメージ無効	攻撃を受けた際に5%の確率で傷を負わない
10%でダメージ無効	攻撃を受けた際に10%の確率で傷を負わない
15%でダメージ無効	攻撃を受けた際に15%の確率で傷を負わない
30%でダメージ無効	攻撃を受けた際に30%の確率で傷を負わない
与えるダメージに+1	魔物への攻撃力が上がる
いろんな状態異常を防ぐ	火炎、帯電、悪臭、爆弾、呪い、寄生を防ぐ
受けるダメージが−1	攻撃を受けた際の被害が減る
キャプチャ時間が2倍	魔物や人を持ち上げていられる時間が2倍になる
くっつき爆弾がくっつかない	ハニワンダーが使う爆弾がくっつかない
取得ギルが2倍	手に入る金額が2倍になる
静電気防止	帯電状態にならない

特殊効果名	効果内容
その場ダウンしない	攻撃を受けてもその場でダウンすることがない
ターゲットカーソル範囲3倍	対象にクリスタルベアラーの能力を使う際、その範囲が3倍になる
ターゲットカーソル2Pも3倍	上記の「ターゲットカーソル範囲3倍」の効果が、もう1人にも適用される
帯電中静電気ダメージ10倍	帯電した同士がぶつかったときのダメージが10倍になる
タイムエクステンド・小	魔物を倒した際に、瘴気ストリームが閉じるまでの追加時間が少し増える
タイムエクステンド・中	魔物を倒した際に、瘴気ストリームが閉じるまでの追加時間が増える
タイムエクステンド・大	魔物を倒した際に、瘴気ストリームが閉じるまでの追加時間が大きく増える
殴られても動じない	攻撃を受けてもひるむことがない
ハート回復効果が2倍	回復の結晶を取った際の体力の回復量が2倍になる
ハート回復効果が3倍	回復の結晶を取った際の体力の回復量が3倍になる
ハート回復効果が4倍	回復の結晶を取った際の体力の回復量が4倍になる
氷上で滑らない	氷結した場所を歩いても、滑らずに移動できる
ふっとんでも自動着地受身	吹き飛ばされた際に、自動的に着地受身をとる
虫の卵がくっつかない	寄生状態にならない
ローリングでダメージを与える	ローリングして体当たりすると、魔物にダメージを与えられる

Earring イヤリング

髪の隙間からキラリと輝く、アクセント的なアクセサリ。鉄製のお安いものから、宝石を使った高級なものまでよりどりみどりだ。

ガラスの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 52G

素材 Ⓐナット
Ⓑボトルキャップ
Ⓒレザークラフト

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ ガラスの耳飾り
オーダーメイド限定品!

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ 木の実のピアス
ローリングでダメージを与える特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ チャンチトスのピアス
その場ダウンしないの特殊効果付き!
ギルド船内店で買うと1248G

鉄の耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 104G

素材 Ⓐレザークラフト
Ⓑ四つ葉のクローバー
Ⓒスパイス

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 鉄の耳飾り
オーダーメイド限定品!

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ドルイドベルのピアス
10秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ティキのピアス
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き!
時計広場店で買うと2496G

青銅の耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 156G

素材 Ⓐボトルキャップ
Ⓑスパイス
Ⓒプリズム

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 青銅の耳飾り
オーダーメイド限定品!

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ イカイカのピアス
与えるダメージに+1の特殊効果付き!
旧レト水道店で買うと3744G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ フィッシュフックピアス
ターゲットカーソル2Pも3倍の特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※1)店で買うと3744G

銅のピアス系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 208G

素材 Ⓐスパイス
Ⓑプリズム
Ⓒ缶詰

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 銅のピアス
オーダーメイド限定品!

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ 八卦鏡の耳飾り
ローリングでダメージを与える特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ココペリピアス
ハート回復効果が2倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3−18終了後に入荷、SCENE4−8まで販売。

銀の耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 260G

素材 Ⓐ珍味
Ⓑプリズム
Ⓒ缶詰

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ 銀の耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※1)店で買うと5200G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ミスリルイヤーカフ
与えるダメージに+1の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 銀のトゥミのピアス
10秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き!
霊峰の参道店で買うと6240G

金の耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 312G

素材 Ⓐスパイス
Ⓑ缶詰
Ⓒ発掘トレジャー

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ 金の耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※1)店で買うと6240G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ パイライトの耳飾り
10秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 金のトゥミのピアス
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

プラチナの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 364G

素材 Ⓐ珍味
Ⓑ花火
Ⓒ記念切手

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ プラチナの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※1)店で買うと7280G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ 聖水のピアス
5%でダメージ無効の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ビルカバンバピアス
その場ダウンしないの特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

パールの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 416G

素材 Ⓐアイボリーグッズ
Ⓑ花火
Ⓒチャノキの葉

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ パールの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※1)店で買うと8320G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ホープエッグピアス
タイムエクステンド・中の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ コルノピアス
与えるダメージに+1の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

スティルツキンの **PICK UP!**

一撃必殺の攻撃力をめざせ

また会ったな。魔物は手早く倒したくないか？だったら、攻撃力を高めようぜ。何も付けていない状態で4回叩きつけると倒せる相手なら、五つ星クラスを付けるとわずか2回であの世行きだ。

軟弱な攻撃が

驚異的な威力に!

➡イヤリングの続き

エメラルドの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 468G

素材 Ⓐ聖遺物
Ⓑアイボリーグッズ
Ⓒ記念切手

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ エメラルドの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※2)店で買うと9360G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ 金剛三眼天珠の耳飾り
受けるダメージが－1の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 王のソルグチ
その場ダウンしないの特殊効果付き!
セルキートレイン(モーグリの森駅行き※1)店で買うと11232G

ルビーの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 520G

素材 Ⓐアイボリーグッズ
Ⓑ花火
Ⓒビジュアルアート

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ルビーの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※2)店で買うと10400G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ペペロンチーノピアス
虫の卵がくっつかない特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ てんとうむしのマグピ
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※2)店で買うと12480G

サファイアの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 572G

素材 Ⓐ鉄道模型
Ⓑ花火
Ⓒ記念切手

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ サファイアの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※2)店で買うと11440G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ラピスラズリピアス
10%でダメージ無効の特殊効果付き!
セルキートレイン(モーグリの森駅行き※2)店で買うと13728G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 青い鳥のピアス
取得ギルが2倍の特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※2)店で買うと13728G

ダイヤモンドの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 624G

素材 Ⓐチャノキの葉
Ⓑボードゲーム
Ⓒビジュアルアート

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ダイヤモンドの耳飾り
セルキートレイン(コスタ・ファギータ行き※2)店で買うと12480G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ハムサピアス
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ヒュギエイアピアス
ハート回復効果が3倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

オリハルコンの耳飾り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 676G

素材 Ⓐアイボリーグッズ
Ⓑビジュアルアート
Ⓒコスメティクス

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ オリハルコンの耳飾り
オーダーメイド限定品!

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ サソリのイヤーカフ
5秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ドルジェピアス
ローリングでダメージを与える特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3－18終了後に入荷、SCENE4－8まで販売。　※2 アドベンチャーガイドのSCENE4－10終了後に入荷。

ヘッドフォン系

攻撃力	●●○○○
防御力	●○○○○
集中力	●○○○○
射程距離	●●○○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 728G

素材 Ⓐ万能毒
Ⓑティアラ
Ⓒテディベア

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ヘッドフォン
オーダーメイド限定品！

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ リボン
いろんな状態異常を防ぐ特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ マントライヤー
5%でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

アンクの耳飾り系

攻撃力	●●●●●
防御力	○○○○○
集中力	○○○○○
射程距離	○○○○○
幸運	○○○○○

オーダーメイド情報

価格 780G

素材 Ⓐコスメティクス
Ⓑ違反切符
Ⓒアクションフィギュア

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ アンクの耳飾り
オーダーメイド限定品！

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ペンタルファピアス
取得ギルが2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ソロモンピアス
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

パパオパマスの耳系

攻撃力	●○○○○
防御力	○○○○○
集中力	○○○○○
射程距離	●○○○○
幸運	●●●●○

オーダーメイド情報

価格 832G

素材 Ⓐライセンス
Ⓑときじくの実
Ⓒティアラ

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ パパオパマスの耳
オーダーメイド限定品！

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ミルラの雫
ターゲットカーソル2Pも3倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 六連星のピアス
与えるダメージに+1の特殊効果が付き、性能も変化（下コラム参照）！
オーダーメイド限定品！

スティルツキンの
PICK UP!

全知全能の力は六連星シリーズで

また会ったな。すべての能力において、最高の力を手に入れたいのか？　それなら、六連星シリーズをそろえてみろ。このアクセサリは特別でな、普通は変化系が完成しても、性能自体は変わらないよな。けど、このシリーズは右のとおり能力が大幅に変化する。だから、この六連星シリーズをすべて身に付けると、すべての能力を最大限強化できるってわけだ。もちろん、変化系だから特殊効果も付いてるしな。まさに最強のアクセサリと言えるだろ？

■六連星シリーズの性能

イヤリング **六連星のピアス**

攻撃力	●●●○○
防御力	●○○○○
集中力	●○○○○
射程距離	●●○○○
幸運	●○○○○

特殊効果：与えるダメージに+1

リング **六連星の指輪**

攻撃力	●○○○○
防御力	●○○○○
集中力	●●●○○
射程距離	●○○○○
幸運	●○○○○

特殊効果：ハート回復効果が4倍

アミュレット **六連星の護符**

攻撃力	●○○○○
防御力	●●●○○
集中力	●○○○○
射程距離	●●○○○
幸運	●●●○○

特殊効果：受けるダメージが−1

アクセサリカタログ

Ring リング

ゴツゴツとした作りの男性向けリングも根強い人気がある。ベアラーは能力を得るために1つだけ付ける……らしい。

ガラスの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 64G

素材 Ⓐファッショングラス
Ⓑヨーヨー
Ⓒ四つ葉のクローバー

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ ガラスの指輪
セルキートレイン(王都ー草原駅行き※1)店で買うと1280G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ さんごの指輪
静電気防止の特殊効果付き!
時計広場店、ギルド船内店で買うと1536G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ガラスの指貫
取得ギルが2倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

鉄の指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 128G

素材 Ⓐヨーヨー
Ⓑ珍味
Ⓒタン

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 鉄の指輪
セルキートレイン(王都ー草原駅行き※1)店で買うと2560G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ アームドリング
受けるダメージがー1の特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※2)店で買うと3072G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ チェーンリング
帯電中静電気ダメージ10倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

青銅の指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 192G

素材 Ⓐタン
Ⓑカプセルトイ
Ⓒデザインダーツ

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 青銅の指輪
セルキートレイン(王都ー草原駅行き※1)店で買うと3840G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ メロウリング
タイムエクステンド・小の特殊効果付き!
旧レト水道店で買うと4608G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ドクロの指輪
氷上で滑らない特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※2)店で買うと4608G

銅の指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 256G

素材 Ⓐ四つ葉のクローバー
Ⓑタン
Ⓒつり革

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 銅の指輪
セルキートレイン(王都ー草原駅行き※1)店で買うと5120G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ 締めつけ指輪
10秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き!
旧レト水道店で買うと6144G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ 蝶の琥珀の指輪
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3ー10まで販売。　※2 アドベンチャーガイドのSCENE3ー18終了後に入荷、SCENE4ー8まで販売。

銀の指輪系

能力	評価
攻撃力	○○○○○
防御力	○○○○○
集中力	●●○○○
射程距離	●○○○○
幸運	○○○○○

オーダーメイド情報

価格 320G

素材 Ⓐ四つ葉のクローバー
Ⓑタン
Ⓒデザインダーツ

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 銀の指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※2）店で買うと6400G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ミスリルの指輪
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ エアリアンロッド
ローリングでダメージを与える特殊効果付き！
霊峰の参道店で買うと7680G

金の指輪系

能力	評価
攻撃力	○○○○○
防御力	○○○○○
集中力	●●●○○
射程距離	○○○○○
幸運	○○○○○

オーダーメイド情報

価格 384G

素材 Ⓐタン
Ⓑデザインダーツ
Ⓒ剥製

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 金の指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※2）店で買うと7680G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ パイライトの指輪
氷上で滑らない特殊効果付き！
霊峰の参道店で買うと9216G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ドラウプニール
取得ギルが2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

プラチナの指輪系

能力	評価
攻撃力	○○○○○
防御力	●○○○○
集中力	●●○○○
射程距離	○○○○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 448G

素材 Ⓐテーブルウェア
Ⓑ剥製
Ⓒにじいろワイン

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ プラチナの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※2）店で買うと8960G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ クラダリング
ターゲットカーソル2Pも3倍の特殊効果付き！
セルキートレイン（モーグリの森駅行き※2）店で買うと10752G

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ルーンの指輪
ローリングでダメージを与える特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

パールの指輪系

能力	評価
攻撃力	○○○○○
防御力	○○○○○
集中力	●●●○○
射程距離	○○○○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 512G

素材 Ⓐデザインダーツ
Ⓑ剥製
Ⓒにじいろワイン

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ パールの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※2）店、セルキートレイン（モーグリの森駅行き※2）店で買うと10240G

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ 女王の指輪
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ レインディアリング
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

スティルツキンの PICK UP! 集中力を研ぎ澄ませ！

また会ったな。……アンタ、集中力が散漫じゃないか？　それじゃあ、能力が発動するまでに時間がかかりすぎる。何も付けてない状態で、発動まで3秒ぐらいかかるなら、五つ星のものを付けると目標を定めた瞬間に発動するぜ。

エメラルドの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 576G

素材 Ⓐチャノキの葉
Ⓑにじいろワイン
Ⓒベーゴマ

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ エメラルドの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※3）店で買うと11520G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ 覇王の指輪
タイムエクステンド・中の特殊効果付き！
セルキートレイン（監獄砂漠駅行き※3）店で買うと13824G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ネブケペルウラー
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き！
セルキートレイン（モーグリの森駅行き※3）店で買うと13824G

ルビーの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 640G

素材 Ⓐ剥製
Ⓑボードゲーム
Ⓒモデルガン

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ルビーの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※3）店で買うと12800G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ スカラベリング
ローリングでダメージを与える特殊効果付き！
セルキートレイン（モーグリの森駅行き※3）店で買うと15360G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 炎の指輪
5秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

サファイアの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 704G

素材 Ⓐチャノキの葉
Ⓑめいどの土産
Ⓒ満漢全席

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ サファイアの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※3）店で買うと14080G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ラピスラズリの指輪
くっつき爆弾がくっつかない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 風の指輪
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

ダイヤモンドの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 768G

素材 Ⓐにじいろワイン
Ⓑボードゲーム
Ⓒめいどの土産

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ダイヤモンドの指輪
セルキートレイン（王都ー草原駅行き※3）店で買うと15360G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ギメルリング
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 水の指輪
受けるダメージが−1の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

オリハルコンの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 832G

素材 Ⓐベーゴマ
Ⓑモデルガン
Ⓒ万能毒

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ オリハルコンの指輪
オーダーメイド限定品！

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ウロボロスリング
ローリングでダメージを与える特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 魔術封じの指輪
15%でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

※3 アドベンチャーガイドのSCENE4−10終了後に入荷。

手袋系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 896G

素材 Ⓐボードゲーム
Ⓑモデルガン
Ⓒミルラの若葉

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 手袋
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ガントレット
その場ダウンしない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ アーガトラーヴ
殴られても動じない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

スティルツキンの PICK UP!

「殴られても動じない」は便利過ぎる特殊効果だぜ

また会ったな。特殊効果には、何を選べばいいと思う？　オレが便利だと思ったのは「殴られても動じない」だな。キングベヒーモスに殴られても、涼しい顔して攻撃を続ける様はシビれるぜ。

痛いけど、動じない！

アンクの指輪系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 960G

素材 Ⓐボードゲーム
Ⓑめいどの土産
Ⓒ満漢全席

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ アンクの指輪
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ペンタルファリング
タイムエクステンド・大の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ソロモンリング
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

フォースリング系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 1024G

素材 Ⓐシャドウマター
Ⓑデスマスク
Ⓒミルラの若葉

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ フォースリング
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ミルラの指輪
2秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ 六連星の指輪
ハート回復効果が4倍の特殊効果が付き、性能も変化（P.247参照）！
オーダーメイド限定品！

スティルツキンの PICK UP!

射程距離を伸ばしてみな

また会ったな。アクセサリ選びに悩んでいるのか？　それなら、射程距離が伸びるものを付けてみな。何も付けてない場合に、ベアラーの能力が届く距離が8歩なら、最高の五つ星クラスを付けると倍の16歩ぐらいまで伸びるんだぜ。

この程度だったのが……

こんなに届くように！

アクセサリカタログ

Amulet アミュレット

お守りも呼び方がアミュレットになるだけでクールな感じに。ベルトに付けて歩くのが、裏アル（裏アルフィタリア）の流行りだ。

アミュレット系

攻撃力 / 防御力 / 集中力 / 射程距離 / 幸運

オーダーメイド情報

価格 40G

素材 A ナット
B モーグリ人形
C ファッショングラス

A→B→C アミュレット
セルキートレイン（紅葉の駅行き※1）店で買うと800G

A→C→B アセイミー
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き！
ギルド船内店、セルキートレイン（監獄砂漠駅行き※2）店で買うと960G

C→A→B タリスマン
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き！
ギルド船内店で買うと960G

布のお守り系

攻撃力 / 防御力 / 集中力 / 射程距離 / 幸運

オーダーメイド情報

価格 80G

素材 A モーグリ人形
B レザークラフト
C メタルライター

A→B→C 布のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※1）店で買うと1600G

A→C→B ボンフィンブレス
タイムエクステンド・小の特殊効果付き！
時計広場店で買うと1920G

C→A→B トゥッカター・ポクポン
5％でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

ガラスのお守り系

攻撃力 / 防御力 / 集中力 / 射程距離 / 幸運

オーダーメイド情報

価格 120G

素材 A ボトルキャップ
B メタルライター
C ヨーヨー

A→B→C ガラスのお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※1）店で買うと2000G

A→C→B ナザルボンジュ
虫の卵がくっつかない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

C→A→B クランデーロパワー
ハート回復効果が2倍の特殊効果付き！
時計広場店で買うと2880G

鉄のお守り系

攻撃力 / 防御力 / 集中力 / 射程距離 / 幸運

オーダーメイド情報

価格 160G

素材 A メタルライター
B 四つ葉のクローバー
C 珍味

A→B→C 鉄のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※1）店で買うと3200G

A→C→B 磁鉄鉱の護符
氷上で滑らない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

C→A→B 蹄鉄
キャプチャ時間が2倍の特殊効果付き！
旧レト水道店で買うと3840G

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3－10まで販売。　※2 アドベンチャーガイドのSCENE3－18終了後に入荷、SCENE4－8まで販売。

青銅のお守り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 200G

素材 A モーグリ人形
B アンティーク
C カプセルトイ

A→B→C 青銅のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※1）店で買うと4000G

A→C→B シグナルベアー
その場ダウンしない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

C→A→B ティワナク
ふっとんでも自動着地受身の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

銅のお守り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 240G

素材 A 珍味
B アンティーク
C テーブルウェア

A→B→C 銅のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※2）店で買うと4800G

A→C→B グリリのバックル
虫の卵がくっつかない特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

C→A→B モーディン
5％でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

銀のお守り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 280G

素材 A カプセルトイ
B テーブルウェア
C つり革

A→B→C 銀のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※2）店で買うと5600G

A→C→B ミスリルプレート
受けるダメージが−1の特殊効果付き！
霊峰の参道店で買うと6720G

C→A→B 星月の護符
10％でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

金のお守り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 320G

素材 A 四つ葉のクローバー
B つり革
C 鉄道模型

A→B→C 金のお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※2）店で買うと6400G

A→C→B パイライトプレート
いろんな状態異常を防ぐ特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

C→A→B 金の招き猫
取得ギルが2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

プラチナのお守り系

攻撃力
防御力
集中力
射程距離
幸運

オーダーメイド情報

価格 360G

素材 A つり革
B 聖遺物
C 発掘トレジャー

A→B→C プラチナのお守り
セルキートレイン（紅葉の駅行き※2）店で買うと7200G

A→C→B メダイネックレス
ハート回復効果が2倍の特殊効果付き！
セルキートレイン（モーグリの森駅行き※2）店で買うと8640G

C→A→B トールハンマー
与えるダメージに+1の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

➡アミュレットの続き

パール系

攻撃力	○○○○○
防御力	●●●○○
集中力	○○○○○
射程距離	○○○○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 400G

素材 Ⓐテーブルウェア
Ⓑ聖遺物
Ⓒクラウン

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ パール
セルキートレイン(紅葉の駅行き※3)店で買うと8000G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ホープ・パール
受けるダメージが−1の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ラオ・ツの真珠
静電気防止の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

エメラルド系

攻撃力	○○○○○
防御力	○○○○○
集中力	○○○○○
射程距離	●●●○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 440G

素材 Ⓐ鉄道模型
Ⓑ業物
Ⓒ記念切手

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ エメラルド
セルキートレイン(紅葉の駅行き※3)店で買うと8800G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ネロの眼鏡
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き!
セルキートレイン(モーグリの森駅行き※2)店で買うと10560G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ モーグルエメラルド
10%でダメージ無効の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

ルビー系

攻撃力	○○○○○
防御力	●●○○○
集中力	●○○○○
射程距離	●○○○○
幸運	●○○○○

オーダーメイド情報

価格 480G

素材 Ⓐ業物
Ⓑクラウン
Ⓒベーゴマ

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ルビー
セルキートレイン(紅葉の駅行き※3)店で買うと9600G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ 黒太子のルビー
くっつき爆弾がくっつかない特殊効果付き!
セルキートレイン(モーグリの森駅行き※3)店で買うと11520G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ ローサー・リーブス
タイムエクステンド・中の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

サファイア系

攻撃力	○○○○○
防御力	●●●●○
集中力	○○○○○
射程距離	○○○○○
幸運	○○○○○

オーダーメイド情報

価格 520G

素材 Ⓐクラウン
Ⓑ観葉植物
Ⓒトレーディングカード

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ サファイア
セルキートレイン(紅葉の駅行き※3)店で買うと10400G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ラピスラズリの護符
10%でダメージ無効の特殊効果付き!
セルキートレイン(監獄砂漠駅行き※3)店で買うと12480G

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ 東洋の青い巨人
殴られても動じない特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

ダイヤモンド系

攻撃力	○○○○○
防御力	●○○○○
集中力	○○○○○
射程距離	●○○○○
幸運	●●●○○

オーダーメイド情報

価格 560G

素材 Ⓐ業物
Ⓑライセンス
Ⓒめいどの土産

Ⓐ➡Ⓑ➡Ⓒ ダイヤモンド
セルキートレイン(紅葉の駅行き※3)店で買うと11200G

Ⓐ➡Ⓒ➡Ⓑ ダリヤ・ヌール
その場ダウンしない特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

Ⓒ➡Ⓐ➡Ⓑ コー・イ・ヌール
タイムエクステンド・大の特殊効果付き!
オーダーメイド限定品!

※2 アドベンチャーガイドのSCENE3−18終了後に入荷、SCENE4−8まで販売。　※3 アドベンチャーガイドのSCENE4−10終了後に入荷。

カーバイドプレート系

攻撃力	防御力	集中力	射程距離	幸運
1	2	1	1	1

オーダーメイド情報

価格 600G

素材 Ⓐ観葉植物 Ⓑボードゲーム Ⓒビジュアルアート

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ カーバイドプレート
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ オリハルコンプレート
受けるダメージが−1の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ヒヒイロカネプレート
与えるダメージに+1の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

白い石系

攻撃力	防御力	集中力	射程距離	幸運
1	3	0	0	2

オーダーメイド情報

価格 640G

素材 Ⓐ観葉植物 Ⓑライセンス Ⓒ魔晶子回路基板

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ 白い石
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ 賢者の石
取得ギルが2倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ テオリトス
3秒毎に1ライフ回復の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

アンク系

攻撃力	防御力	集中力	射程距離	幸運
0	2	1	2	2

オーダーメイド情報

価格 680G

素材 Ⓐめいどの土産 Ⓑ装飾リボン Ⓒときじくの実

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ アンク
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ペンタルファシール
ハート回復効果が3倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ ソロモンシール
ターゲットカーソル範囲3倍の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

カーバンクル系

攻撃力	防御力	集中力	射程距離	幸運
0	4	0	2	0

オーダーメイド情報

価格 720G

素材 Ⓐトレーディングカード Ⓑ魔晶子回路基板 Ⓒ装飾リボン

Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ カーバンクル
オーダーメイド限定品！

Ⓐ→Ⓒ→Ⓑ ミルラの琥珀
30%でダメージ無効の特殊効果付き！
オーダーメイド限定品！

Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ 六連星の護符
受けるダメージが−1の特殊効果が付き、性能も変化（P.247参照）！
オーダーメイド限定品！

スティルツキンの PICK UP!

鉄壁の防御力を身につけろ

また会ったな。防御力をおざなりにしてはいないか？　右にある写真は両方同じ攻撃を受けたときのものだ。左側が何も付けていない状態、右側が五つ星クラスを付けた状態だ。どうだ、これだけ違えば、少しは防御力に興味を持っただろ。

素材カタログ

アクセサリのオーダーメイドに必要な素材の情報をドカーンと紹介！　どんな素材が欲しくても、すぐに見つかる決定版カタログだ！

あこがれのアクセサリを手にするために

オーダーメイドを依頼しようとしたら、素材が足りずに大ショックを受けたことはないだろうか？　そんなとき、そのまま泣き寝入りしていてはいけない。素材が足りないなら、手に入れればいいだけだ！　そこで活用してほしいのが、素材の入手方法を余すことなく紹介している、この素材カタログ。自分の好みの入手方法を探せば、足りない素材なんてすぐに集まるはず。あこがれのアクセサリの完成はすぐ目の前だ！

素材カタログの見方

素材名
素材の名前。素材の並び順は、名前の五十音順となっている。

宝箱
素材が入っている宝箱が置かれている場所。より詳しい場所は参照ページのマップを確認しよう。

購入
素材屋から購入する際の金額と、素材屋がある場所を記載。なお、素材屋で売っていないものでも、モグリ屋では取り扱っている。

缶詰

購入	300G（噴水公園通り※2／桜の関所）
宝箱	紅葉の駅（P.166）／大雪原（P.179）
魔物	パイナップル／サハギン（2以上）
情報	UMA通信 第8号（P.299）／乳牛のお礼です（P.302）
平定	静寂の泉（P.151）／満ち潮の入り江（P.157）／裏・巡礼の氷窟（P.177）

魔物
倒すと対象の素材を落とすことのある魔物。アイコンは幸運の値で、例えば「2以上」なら、1以下の状態では落とすことがない。なお、並び順は入手するために必要な幸運の値が低い魔物から並んでいる。

平定
平定すると、対象の素材を得られる可能性がある地域。2回目以降に平定すると入手できる。

情報
入手したときに、対象の素材が添付されている手紙やUMA通信。

アイボリーグッズ

購入	4500G（シャトル3番線ホーム※1）
宝箱	モーグリの森駅（P.148）
魔物	キングベヒーモス：角／レギオン（2以上）／ブラッディボーン（5のみ）
情報	UMA通信 第14号（P.299）／大雪原ではお世話になりました（P.302）
平定	終戦記念碑の丘（P.123）／葡萄農園（P.145）／大雪原（P.180）

アクションフィギュア

購入	8800G（モグリ屋のみ）
宝箱	ユークの空中都市（P.200）
魔物	ロストエンペラー：ボーンゴーレム形態時（2以上）／鉄巨人：フル充填時（5のみ）
平定	裏・チョコボサーキット（P.113）／裏・大雪原（P.180）

アンティーク

購入	3500G（シャトル3番線ホーム）
宝箱	王立図書館（P.096）／監獄砂漠（P.195）
魔物	ガシャドクロ／ブラッディボーン／ハニワンダー（0、1、5）／キョウコツ（2以上）／スケルトン（2以上）
平定	チョコボサーキット（P.113）／終戦記念碑の丘（P.123）／海底洞窟（P.165）

違反切符

購入	40000G（モグリ屋のみ）
魔物	ロストエンペラー：バイカー形態時（2以上）／ゴブリンサムライ（5のみ）
情報	UMA通信らしき手記（P.299）
平定	裏・チョコボサーキット（P.113）／裏・大雪原（P.180）

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3－18終了後に入荷。
※2 アドベンチャーガイドのSCENE2－23以降にショップが開店。

元王国筆頭技師 シドの
素材なんでも質問箱

魔物は怖いし、宝を取りにいくのはメンドーだ。楽に素材が手に入る方法ってないのかなぁ？

最近の若いモンはだらしがないの。ワシが若いころは、仲間の技師連中と夜を徹して……。まぁ、いいわい。素材を楽に集めたいなら、金じゃよ金。普通のショップはもちろんとして、モグリ屋でも金さえあれば素材は買えるからの。しかも売り切れることがないから、同種の素材がたくさん欲しい時にも便利じゃよ。……ん？　楽な金の稼ぎ方を知りたい？　それはベルにでも聞いとくれ。

カプセルトイ

購入	300G（噴水公園通り※2）
宝箱	王都一草原駅（P.105）／監獄砂漠駅（P.190）
魔物	クラスター：満腹（中）／コウベカブリ（2以上）／コロコロムシ（2以上）／トリックフェイス（2、5）
情報	今日の桜の花びら占い：結果（P.110）／UMA通信 第6号（P.299）
平定	桜の関所（P.111）／裏・桜の関所（P.111）／チョコボサーキット（P.113）／裏・忘れられた森（P.147）／裏・モーグリの森駅（P.149）／収穫の平原（P.170）

缶詰

購入	300G（噴水公園通り※2／桜の関所）
宝箱	紅葉の駅（P.166）／大雪原（P.179）
魔物	パイナップル／サハギン（2以上）
情報	UMA通信 第8号（P.299）／乳牛のお礼です（P.302）
平定	静寂の泉（P.151）／満ち潮の入り江（P.157）／裏・巡礼の氷窟（P.177）

観葉植物

購入	1800G（桜の関所※1）
魔物	ジャボテンダー／ロストエンペラー：樹木要塞形態時／モルボル（2以上）／サボテンダー（5のみ）／ブルーマー（5のみ）
情報	お宝の分析結果　その9（P.302）
平定	裏・監獄砂漠（P.194）

➡素材の続き

記念切手

購入	80G(シャトル3番線ホーム※1)
宝箱	モーグリの森駅(P.148)
魔物	クラスター:満腹(小)(5のみ)／ゴブリンヒーラー(5のみ)
情報	UMA通信 第12号(P.299)
平定	裏・断崖の洞窟(P.120)／裏・レト高原(P.137)／合同墓地(P.187)／浮遊監獄内部(P.193)

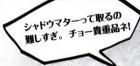
クラウン

購入	12000G(モグリ屋のみ)
宝箱	ユークの空中都市(P.200)
魔物	キングベヒーモス:本体／リッチ(2以上)
情報	お宝の分析結果　その5(P.302)
平定	大雪原(P.180)

コスメティクス

購入	2700G(モグリ屋のみ)
魔物	プリンプリンセス:最大サイズ時／キャンドル:通常時(4以上)
平定	王立図書館(P.102)

シャドウマター

購入	98000G(モグリ屋のみ)
魔物	オメガスレイヴ(4以上)／キングベヒーモス:角(5のみ)

スパイス

購入	240G(噴水公園通り※3／秘密の滝壺)
宝箱	セルキーズギルド(P.152)／ギルド船内・通路(P.153)／大雪原(P.179)
魔物	トンベリ／モルボル／ラフレシアの種子
平定	忘れられた森(P.147)／裏・忘れられた森(P.147)／裏・霊峰の参道(P.173)

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3—18終了後に入荷。
※3 アドベンチャーガイドのSCENE2—20以降にショップが開店。

聖遺物

購入	1700G(モグリ屋のみ)
宝箱	試練の吊り橋(P.179)／リベルゴーシュ修道院(P.182)／監獄砂漠(P.195)
魔物	リッチ／レギオン／ガシャドクロ(2以上)／ブラッディボーン(2以上)／キョウコツ(5のみ)／スケルトン(5のみ)
情報	お宝の分析結果　その4(P.302)
平定	終戦記念碑の丘(P.123)／海底洞窟(P.165)

装飾リボン

購入	880G(モグリ屋のみ)
魔物	トンベリクイーン:別の魔物にぶつけて撃破時(2以上)／キングベヒーモス:本体(5のみ)
情報	お宝の分析結果　その10(P.302)

タン

購入	780G(噴水公園通り※3)
宝箱	ギルド船内・大広間(P.153)／コスタ・ファギータ(P.161)／巡礼の氷窟(P.175)
魔物	アーリマン／トリックフェイス(0、1、5)／ヒドラ／モルボル
情報	UMA通信 第4号(P.299)
平定	裏・東部開拓地(P.128)／裏・満ち潮の入り江(P.157)／巡礼の氷窟(P.177)

チャノキの葉

購入	1600G(レト水道※1)
魔物	トンベリクイーン:通常時／ブルーマー(2以上)
情報	UMA通信 第10号(P.299)／キノコ狩りのお礼クポ(P.302)
平定	裏・忘れられた森(P.147)／裏・モーグリの森駅(P.149)／静寂の泉(P.151)／合同墓地(P.187)

珍味

購入	300G(噴水公園通り※3／桜の関所／シャトル2番線ホーム)
宝箱	王立競技場(P.095)／桜の関所(P.111)／コスタ・ファギータ(P.161)／監獄砂漠(P.195)
魔物	エレキクラゲ／サハギン／サンドシャーク
平定	満ち潮の入り江(P.157)／コスタ・ファギータ(P.163)／裏・巡礼の氷窟(P.177)／監獄砂漠(P.194)

つり革

購入	1500G(シャトル3番線ホーム)
宝箱	紅葉の駅(P.166)/セルキートレイン(P.204)
魔物	鉄巨人:稼働時/アーリマン(2以上)/ゴブリンヒーラー(2以上)/トリックフェイス(3、5)
情報	UMA通信 第7号(P.299)
平定	チョコボサーキット(P.113)/裏・東部開拓地(P.128)/葡萄農園(P.144)/モーグリの森駅(P.149)/裏・満ち潮の入り江(P.157)/収穫の平原(P.170)

ティアラ

購入	12000G(モグリ屋のみ)
魔物	プリンプリンセス:通常時(2以上)/トンベリクイーン:通常時(4以上)

元王国筆頭技師 シドの
素材なんでも質問箱

平定したのに、素材が出なかったヨ。ミルラの何とかは出たけど、ボクはこんなの欲しくないヨ!

どっちかっていうと、そっちの方が貴重なモノなんじゃよ。体力があり余っとるリルティには必要ないかもしれんがの。質問の答えは簡単じゃ、平定で素材が手に入るのは、その地域の平定回数が2回以降からなんじゃ。初回では手に入らん。

◀初回以外は確実に素材が手に入る収集方法じゃよ。

テーブルウェア

購入	2000G(モグリ屋のみ)
宝箱	王立図書館(P.096)/霊峰の参道(P.172)/監獄砂漠(P.195)
魔物	トンベリ:包丁で撃破時/トンベリクイーン:暴走後に包丁で撃破時
情報	お宝の分析結果 その3(P.302)
平定	王立図書館(P.102)/モーグリの森駅(P.149)/裏・霊峰の参道(P.173)

デザインダーツ

購入	4200G(シャトル2番線ホーム)
宝箱	飛空艇ドック(P.097)/リベルゴーシュ修道院(P.182)/監獄砂漠(P.195)
魔物	サボテンダー/ジャボテンダー/魔晶ウエポン/ウラミトンベリ(2以上)/ゴブリンハンター(2以上)
情報	今日の桜の花びら占い:結果(P.110)/UMA通信 第13号(P.299)
平定	裏・東部開拓地(P.128)/モーグリの森駅(P.149)/監獄砂漠(P.194)

デスマスク

購入	4000G(モグリ屋のみ)
宝箱	合同墓地(P.183)
魔物	キャンドル:燃え尽き時/ハニワンダー(4、5)

鉄道模型

購入	12000G(シャトル3番線ホーム)
宝箱	王立図書館(P.096)
魔物	鉄巨人:フル充填時

テディベア

購入	3800G(モグリ屋のみ)
宝箱	ユークの空中都市(P.200)
魔物	トンベリクイーン:暴走前に包丁で撃破時/キラーハウンド(5のみ)/シャドウビースト(5のみ)

ときじくの実

購入	99000G(モグリ屋のみ)
魔物	ジャボテンダー(2以上)/ロストエンペラー:樹木要塞形態時(2以上)
平定	裏・チョコボサーキット(P.113)/裏・大雪原(P.180)

トレーディングカード

購入	300G(噴水公園通り※1)
魔物	ロストエンペラー:ボーンゴーレム形態時/クラスター:満腹(中)(5のみ)/ゴブリンウォーリア(5のみ)
平定	裏・断崖の洞窟(P.120)/裏・レト高原(P.137)/浮遊監獄内部(P.193)

➡素材の続き

ナット

購入	**200G**(シャトル中央ホーム※3)
宝箱	断崖の洞窟(P.116)/シド工房地区(P.130)/橋の街(P.130)
魔物	ゴブリン/ゴブリンウォーリア/鉄巨人:ガス欠時/魔晶アーマー:通常タイプ
情報	UMA通信 第16号(P.299)
平定	断崖の洞窟(P.120)

にじいろワイン

購入	**2300G**(レト水道※1/桜の関所※1)
宝箱	モーグリの森駅(P.148)
魔物	プリンプリンセス:通常時/トンベリクイーン:通常時(2以上)/プリン(5のみ)
情報	井戸の底からありがとう(P.302)
平定	裏・桜の関所(P.111)/合同墓地(P.187)

剥製

購入	**2800G**(モグリ屋のみ)
宝箱	王立図書館(P.096)/リベルゴーシュ修道院(P.182)
魔物	クアール/フェンリルウルフ/ベヒーモス/サハギン(5のみ)
情報	今日の桜の花びら占い:結果(P.110)/UMA通信 第9号(P.299)
平定	収穫の平原(P.170)/巡礼の氷窟(P.177)/裏・巡礼の氷窟(P.177)

発掘トレジャー

購入	**500G**(モグリ屋のみ)
宝箱	霊峰の参道(P.172)/リベルゴーシュ修道院(P.182)/監獄砂漠(P.195)
魔物	サンドシャーク/キラーハウンド(2以上)/クアール(2以上)/シャドウビースト(2以上)/ハニワンダー(2、5)/フェンリルウルフ(2以上)/ベヒーモス(2以上)
平定	監獄砂漠(P.194)

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3−18終了後に入荷。
※3 アドベンチャーガイドのSCENE2−20以降にショップが開店。

花火

購入	**980G**(モグリ屋のみ)
宝箱	大雪原(P.179)
魔物	クラスター:満腹(大)/クレイモア/キャンドル:通常時(2以上)/キングベヒーモス:本体(2以上)/ボム(2以上)/パイナップル(5のみ)
平定	裏・レト高原(P.137)/大雪原(P.180)

万能毒

購入	**3500G**(モグリ屋のみ)
魔物	ロストエンペラー:樹木要塞形態時/ヒドラ(2以上)/リッチ(4以上)

ビジュアルアート

購入	**3000G**(モグリ屋のみ)
宝箱	地下遺跡(P.117)
魔物	ハニワンダー(3、5)/トリックフェイス(4、5)/サンドシャーク(5のみ)
情報	脱獄囚逮捕にご協力感謝します(P.302)
平定	裏・終戦記念碑の丘(P.123)

ファッショングラス

購入	**980G**(シャトル2番線ホーム/レト水道)
宝箱	時計広場(P.093)/シド工房地区(P.130)
魔物	キョウコツ/スケルトン
情報	UMA通信 第5号(P.299)
平定	東部開拓地(P.128)/海底洞窟(P.165)

プリズム

購入	**1200G**(シャトル中央ホーム※3)
宝箱	コスタ・ファギータ(P.161)/満ち潮の入り江(P.156)
魔物	アーリマン:アーリマンの涙/ゴブリンヒーラー/プリン/プリンプリンセス:通常時
情報	お宝の分析結果 その2(P.302)
平定	桜の関所(P.111)/裏・満ち潮の入り江(P.157)/コスタ・ファギータ(P.163)/裏・霊峰の参道(P.173)/巡礼の氷窟(P.177)

ベーゴマ

購入	1350G（噴水公園通り※1）
魔物	コウベカブリ（5のみ）／コロコロムシ（5のみ）
情報	お宝の分析結果　その7（P.302）
平定	裏・桜の関所（P.111）／葡萄農園（P.145）

元王国筆頭技師 シドの
素材なんでも質問箱

おい、もう100体以上鉄巨人を倒したのに、1個も「鉄道模型」が落ちないぞ。どーなってんだ。

鉄巨人を倒すモーグリというのも珍しいの。今度研究させてくれんか？　質問の答えじゃが、それは魔物の状態による違いじゃな。鉄巨人の場合は「稼働時」や「フル充填時」など状態が変わっていくんじゃ。で、落とす素材は倒したときの状態によって決まるんじゃよ。おまえさん、「フル充填」の鉄巨人を倒しておらんじゃろ？　それじゃあ、1000体倒しても落とすことはないんじゃ。

◀魔物の状態は、魔物図鑑（P.210）を参照しとくれ。

ボードゲーム

購入	900G（モグリ屋のみ）
宝箱	ユークの空中都市（P.200）
魔物	デスマシーン／クレイモア（5のみ）／ボム（5のみ）
情報	UMA通信 第15号（P.299）／この前は助かったぜ（P.302）

ボトルキャップ

購入	80G（モグリ屋のみ）
宝箱	飛空艇ドック（P.097）／橋の街（P.130）／シド工房地区（P.130）
魔物	ゴブリンウォーリア／ゴブリンサムライ
情報	UMA通信 創刊号 特別ふろくボトルキャップ付（P.299）／海底からのメッセージ　その1（P.300）／海底からのメッセージ　その2（P.301）／海底からのメッセージ　その3（P.301）
平定	レト高原（P.137）／霊峰の参道（P.173）

魔晶子回路基板

購入	2700G（モグリ屋のみ）
魔物	オメガスレイヴ（2以上）／デスマシーン（2以上）／魔晶アーマー：通常タイプ（4以上）／鉄巨人：稼働時（5のみ）
平定	裏・終戦記念碑の丘（P.123）／裏・監獄砂漠（P.194）

満漢全席

購入	6000G（モグリ屋のみ）
宝箱	地下遺跡（P.117）
魔物	ヒドラ／クアール（5のみ）／クラスター：満腹（大）（5のみ）／フェンリルウルフ（5のみ）／ベヒーモス（5のみ）
平定	静寂の泉（P.151）

ミルラの若葉

購入	9980G（モグリ屋のみ）
宝箱	ユークの空中都市（P.200）
魔物	ジャボテンダー（4以上）／ロストエンペラー：樹木要塞形態時（4以上）／モルボル（5のみ）

めいどの土産

購入	1500G（モグリ屋のみ）
宝箱	地下遺跡（P.117）／浮遊監獄内部（P.192）／ユークの空中都市（P.200）
魔物	ロストエンペラー：ボーンゴーレム形態時／トンベリクイーン：暴走後に包丁で撃破時（2以上）／ウラミトンベリ（5のみ）／ガシャドクロ（5のみ）／トンベリ：通常時（5のみ）／レギオン（5のみ）
情報	UMA通信 第11号（P.299）／海底からのメッセージ その4（P.301）／お宝の分析結果　その6（P.302）

メタルライター

購入	580G（シャトル2番線ホーム）
宝箱	レト水道（P.141）／ギルド船内・大広間（P.153）／大雪原（P.179）
魔物	キャンドル：通常時／クラスター：満腹（小）／クレイモア／パイナップル／ボム／ロストエンペラー：バイカー形態時
情報	今日の桜の花びら占い：結果（P.110）／UMA通信 第2号（P.299）
平定	レト高原（P.137）

➡素材の続き

モーグリ人形

購入	350G(噴水公園通り※2)
宝箱	時計広場(P.093)/シド工房地区(P.130)
魔物	ウラミトンベリ/キラーハウンド/シャドウビースト
情報	今日の桜の花びら占い:結果(P.110)
平定	東部開拓地(P.128)

モデルガン

購入	2500G(モグリ屋のみ)
魔物	オメガスレイヴ/デスマシーン/魔晶アーマー:通常タイプ/魔晶ウエポン(2以上)/アーリマン(5のみ)/ゴブリンハンター(5のみ)
情報	お宝の分析結果 その8(P.302)
平定	裏・断崖の洞窟(P.120)/浮遊監獄内部(P.193)/裏・監獄砂漠(P.194)

ヨーヨー

購入	680G(噴水公園通り※2/レト水道/秘密の滝壺)
宝箱	飛空艇ドック(P.097)/セルキーズギルド(P.152)
魔物	コウベカブリ/コロコロムシ
情報	UMA通信 第3号(P.299)
平定	桜の関所(P.111)/忘れられた森(P.147)

四つ葉のクローバー

購入	100G(桜の関所/秘密の滝壺)
宝箱	王都ー草原駅(P.105)/王妃の庭(P.106)/レト高原(P.136)/忘れられた森(P.147)
魔物	ブルーマー
情報	お宝の分析結果 その1(P.302)
平定	忘れられた森(P.147)

※1 アドベンチャーガイドのSCENE3−18終了後に入荷。
※2 アドベンチャーガイドのSCENE2−23以降にショップが開店。
※3 アドベンチャーガイドのSCENE2−20以降にショップが開店。

元王国筆頭技師 シドの 素材なんでも質問箱

いくら魔物を倒しても、全然集まらねぇぞ! カタログが間違えてるんじゃねぇのか?

なんでセルキートレインの車掌が素材を集めてるか知らんが、それはおまえさんが不幸だからじゃ。……いや泣くな、そういう意味で言ったんじゃないわい。魔物を倒したときに素材が手に入るかどうかは、倒した人物の「幸運」という力にかかわっとる。で、ある一定以上の「幸運」がなければ絶対に手に入らない素材もあるんじゃ。

それとな、素材には、「幸運」をピッタリ合わせないとダメなものもある。たとえばトリックフェイスから「タン」が欲しかったら、幸運を0か1か5にせんといかん。1より上の2では手に入らんのじゃ。

◀「幸運」は、ベアラーならアクセサリで上げれるそうじゃよ。

ライセンス

購入	7500G(モグリ屋のみ)
魔物	オメガスレイヴ/トンベリクイーン:別の魔物にぶつけて撃破時/魔晶アーマー:指揮官仕様/ロストエンペラー:バイカー形態時

レザークラフト

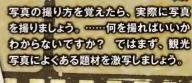
購入	360G(シャトル中央ホーム※3/レト水道)
宝箱	東部開拓地(P.126)/葡萄農園(P.144)/ギルド船内・通路(P.153)
魔物	キラーハウンド/ゴブリンハンター/シャドウビースト
平定	レト高原(P.137)/東部開拓地(P.128)

業物

購入	8000G(シャトル2番線ホーム※1)
魔物	ゴブリンサムライ/トンベリクイーン:暴走後に包丁で撃破時/トンベリ:通常時(2以上)
平定	王立図書館(P.102)/裏・終戦記念碑の丘(P.123)/裏・モーグリの森駅(P.149)/霊峰の参道(P.173)

COLUMN

観光写真を撮ろう! 実践編

写真の撮り方を覚えたら、実際に写真を撮りましょう。……何を撮ればいいかわからないですか？　ではまず、観光写真によくある題材を激写しましょう。

観光写真の基本!　風景を撮影

まずは落ち着いて撮れる風景写真から挑戦しましょう。よく見る風景ばかり撮っても仕方ないので、思いっきり上や下を見たりして、ふだん見ていない風景を撮るのもおもしろいですね。アクセントが足りないと感じたら、何かものを配置して風景を演出してみましょう。

動くものの撮影はシャッターチャンスを逃さずに

動いている人や動物、魔物を写すには、いかに見事なタイミングでシャッターを切るかが問われます。いつでも撮れるように、右手の親指を②のボタンの上に乗せておきましょう。あとは、被写体をじっとながめて、チャンスが来たら撮影。集中力が勝負ですよ。

思い出のシーンを記念に残す

旅先で思い出に残る経験をしたときは、写真も残したいですよね。最近のカメラは遠隔操作も可能なので、かたわらに置いておいて、どんどん撮影しましょう。ただしカメラですから会話の内容までは残せません。あしからず。

エンブレムカタログ

世界中で大流行の兆しが見えるエンブレム。現在リリースされているエンブレムを画像付きで紹介する。好みのものを背負って街に繰りだそう!

「オシャレ・ヒーロー」をめざせ!

続々とリリースされてきたエンブレムは、現在では52種類が確認されている。どれもが独自のデザインで、おしゃれ好きな若者の心をガッチリとつかんで離さないものばかりだ。それぞれのビジュアルとプリントに必要な代金などの情報をまとめて紹介するので、自分のお気に入りの一品を見つけ出してほしい。

エンブレムカタログの見方

エンブレム名
エンブレムの名前。紋章屋に頼むときは、完成系が確認できないので、名前からお目当てのものを探そう。

解説
エンブレムの解説文。多少未確認の情報や編集部独自の調査内容も含まれてはいるが、エンブレム選びの参考にしてほしい。

セルキーシンボル

プリント代 30G
素材数 1個

自由奔放なセルキーの生き方を表したセルキーシンボル。黒とオレンジのコントラストが周りの目を引きつけるデザインだ。体制への反発心を表現したいならぜひおさえておきたい。

CHECK!
- 情熱を表す炎がポイント
- 奇抜なデザインがクール
- 反体制の象徴的エンブレム

プリント代
プリント時にかかるお金。一部のエンブレムは条件を満たすと代金を払わずにプリントできる。

素材数
製作時に渡す素材の数。素材の種類は何でもよく、珍味や缶詰でも問題なく完成するところがいい。

ビジュアル
プリントしたときの画像。ジャケットとTシャツ時のものを用意した。

CHECK!
補足情報。解説を読むのが面倒なときは、ここと画像を見て選ぶのもアリ。

クラヴァットシンボル

自分の種族を心からリスペクトしているなら、やはりシンボルのエンブレムがオススメ。クラヴァットのシンボルは、印象深いこの形と深みのある色合いで、老若男女問わず安定した人気がある。

CHECK!

- どんな服にも合う渋めの色
- クラヴァットの誇りを感じる
- シンプルながらも奥深いデザイン

プリント代	0G
素材数	0個

ファンシーピンク

暖色系の花柄に、ピンク色のモーグリのシルエットをアクセントとしてあしらった、デザイン性の高いエンブレム。桜の花びらが舞う桜の関所へ訪れる際にピッタリの逸品。

CHECK!

- モーグリ・LOVEなら
- 乙女チックな花柄に注目
- お花見に行くならぜひ！

プリント代	30G
素材数	1個

セルキーシンボル

自由奔放なセルキーの生き方を表したセルキーシンボル。黒とオレンジのコントラストが周りの目を引きつけるデザインだ。体制への反発心を表現したいならぜひおさえておきたい。

CHECK!

- 情熱を表す炎がポイント
- 奇抜なデザインがクール
- 反体制の象徴的エンブレム

プリント代	30G
素材数	1個

リルティシンボル

プリント代 30G
素材数 1個

「武」を誇るリルティ族のシンボルは人気の高いエンブレム。しかも、最新作には弾痕の模様があしらわれている。戦いのなかでしか生きられない、生粋の戦士にオススメだ。

CHECK!

- 武の民の力を表すデザイン
- 軟弱者に付ける資格ナシ!
- メタリックな質感が◎

オールドシーマンズドリーム

プリント代 50G
素材数 2個

「老練な船乗りの夢」という名を持つこのエンブレムは、強大な海への畏怖と、そこに挑む確固たる信念を感じさせる。勝算が低くても、挑まなくてはならない勝負の際には、ぜひとも背負っていきたい。

CHECK!

- 船乗りのマストアイテム!
- 迫力のある構図が高評価
- 海の魔物の描き込みが精密

ワールドイズマイン

プリント代 50G
素材数 2個

まずは「世界は私のモノ」という名のエンブレムに、アルテア王女の肖像を選んだ勇気に乾杯。不敬罪で捕まってでも王女とともに歩みたいなら、無理に止めはしない。

CHECK!

- 「王女に命令されたい!」なら
- 「王女のためなら死ねる!」なら
- 「王女こそがすべて!」なら

ワイルドハート

ここぞという場面で実力を発揮できる、ワイルドハートの持ち主こそが、各分野で世界を動かしていくもの。そんな貴重な人材となることをめざすためにも、手に入れておきたい。

CHECK!

- 荒々しさに内包される気品に注目
- 付けるだけで胸を張って歩ける
- ひび割れたハートが痛そう

プリント代	50G
素材数	2個

月明かりの宴

薄く雲のかかる神秘的な満月の下では、イタチがひっくり返っている。情緒のあるこのエンブレムは芸術品としての評価も高く、セレブの間で密かに流行っているとか。

CHECK!

- 黄色と白の色のバランスがグッド
- 下絵を描いたのは絵画界の大物
- 大物の落款(らっかん)入り

プリント代	80G
素材数	4個

ファントムノイズ

頭蓋骨をドラム代わりにする幽霊をモチーフとしたエンブレム。モチーフこそ物騒なものだが、絵のタッチがかわいらしいこともあり、女性にも人気が高まってきている。

CHECK!

- トゥーン調の絵柄に注目
- 不気味だけどかわいらしい
- 霊感のある人には不向き

プリント代	80G
素材数	4個

ふたりにおまかせ!

踊れるモーグリと燃える天然ボムのコンビネーションは抜群。種族を越えた友情をはぐくみたいなら、その象徴として背負ってみてはいかがだろうか?

CHECK!
- 有名人2人のコラボレーション
- 無表情ながら気品のある有名人
- しゃべりはじめると止まらないらしい

プリント代	80G
素材数	4個

コントラスト・スカル

ロックな生き方で世の中に挑むには、背中にスカルは欠かせない。荒々しさの増す紫のラインもインパクト十分だ。このスカルを背負うなら、中途半端な行動は許されない。

CHECK!
- リアルなスカルは迫力十分
- ピンで止めるので下地には穴が開く
- でも、そんなこと気にするな!

プリント代	120G
素材数	8個

サーキットスター

各地のサーキットやそれらのスポンサーのロゴを貼り合わせたエンブレム。スポンサーにお世話になっているなら、チョコボレースで優勝を飾り、王都ビジョンでそのロゴを大陸中に宣伝しよう。

CHECK!
- カラフルで飽きのこないエンブレム
- 密着度抜群ではがれる心配なし
- ライバルにこの背中を見せつけよう

プリント代	120G
素材数	8個

常夏

コスタ・ファギータ近辺に咲いていそうな花をモチーフとした、夏にピッタリのエンブレム。シャツの背中にプリントすれば、そこはもう常夏のパラダイスだ。

CHECK!

- ☑ 赤い花の描き込みがすばらしい
- ☑ 夕日の色使いは名人芸
- ☑ アクセントの葉の色が目を引く

プリント代　120G

素材数　8個

バッドガイ

お宝奪取に命をかけるベル嬢に、元王国少佐クァイス氏。さらにはセルキーズギルド代表のバイガリ氏と、ひと癖もふた癖もあるメンツがそろったエンブレム。お宝探しに挑むなら、欠かせない一品。

CHECK!

- ☑ 抱えた荷物の中身が気になる
- ☑ デフォルメ具合が最高のデキ
- ☑ 悟りを開いたようなバイガリ氏の目

プリント代　120G

素材数　8個

ビートルマニア

名前はかわいいが、赤く光る目が恐ろしいコロコロムシがモチーフ。背中に背負ってローリングをすれば、いつもより多めに回転できるかも？

CHECK!

- ☑ いまにも転がってきそう
- ☑ 虫マニアには必須アイテム
- ☑ 虫ギライにはトラウマアイテム

プリント代　120G

素材数　8個

フローティングジェイル

空中に浮かぶ浮遊監獄をアイコン化したデザイン。怖いモノ知らずの若者には人気だが、一度でも浮遊監獄の厳しさを味わったことがある人物なら、とても背負いたいと思わない。

CHECK!

- ☑ 逆さまにしても同じ形
- ☑ デザインは評価が高い
- ☑ 収監者の焼印が元ネタとか？

プリント代　120G

素材数　8個

イベント・ホライズン

プリント代　120G

素材数　8個

何やら、ややこしい物理学的な名前を持つエンブレム。名前と同じく、デザインもややこしい感じで、背中に付けているとインテリな感じをアピールできる。

CHECK!

- ☑ 色使いが非常にキレイ
- ☑ 丸のところが目に見える
- ☑ 見つめられているように感じる

ハングドM

モーグリを背負って歩くのは、世のモーグリマニアの夢。その夢を擬似的に叶えてくれるのがこのエンブレムだ。平面モーグリとの蜜月生活を楽しみたいなら、絶対オススメ！

CHECK!

- ☑ 描き込みの精密さに愛が溢れる
- ☑ 特に手足の部分のシワが秀逸
- ☑ いつでも、一緒クポ！

プリント代　120G

素材数　8個

エンジンビート

元王国筆頭技師・シド氏が完成させたスチームエンジンが、早くもエンブレムとしてリリース！ 無骨さあふれるデザインは、機械いじりが大スキな男の子の心をガッチリとつかんで放さない！

CHECK!
- 元王国筆頭技師・シド氏監修
- いまにも蒸気が吹き出しそう
- 文字もデザインに活かしている

プリント代 120G
素材数 8個

ネイティブアート

どこか神秘的な絵柄が印象的なネイティブアート。東部開拓地でこのエンブレムを背負いながらバッファローと戯れることができれば、キミも一人前の先住民だ。

CHECK!
- 手書きの味がよく出ている
- 地味目の色だがインパクト大
- 鳥がモチーフとなっている

プリント代 120G
素材数 8個

お尋ね者

この世に生を受けたなら、一度はお尋ね者となって追いかけ回されてみたいもの。その望みをかなえるのがこのエンブレムだ。ただいま、似顔絵をエンブレムに描き込むサービス実施中！

CHECK!
- 手配写真部分はオーダーメイド
- 賞金の額は自由に設定可
- 地にクラヴァットシンボル

プリント代 180G
素材数 10個

ラン！パパオラン！

プリント代　180G
素材数　10個

荷車を引く不思議な動物パパオラン。それが走っているのだから、「ラン！パパオラン！」に間違いなし。韻（いん）を踏んだ名前もさることながら、かわいらしさと力強さを感じさせるデザインが見事。

CHECK!

- ☑ パパオランの愛くるしさは犯罪的
- ☑ 実際のパパオランは巨大な動物
- ☑ 荷車との構図バランスに優れる

ナナシノエンブレム

プリント代　180G
素材数　10個

はるか遠い世界には、遊ぶと1週間以内に死ぬというゲームがあるらしい。その呪術的な力を封じ込めたこの奇妙なエンブレム。付けたまま1週間を過ごしたとき、君は生きていられるか？

CHECK!

- ☑ ノロイ ノ エンブレム
- ☑ アト ナノカ
- ☑ 特に死ななかったという報告アリ

スカイハイ

プリント代　180G
素材数　10個

空を飛ぶならより高く！　擬人化された飛行機の表情には、どこまででも飛んでいけそうな気合いに満ちている。より高みをめざすなら、ぜひ背負っておきたい逸品だ。

CHECK!

- ☑ 黄色いボディは気合いの証
- ☑ 飛行機雲を残して空を飛び回る
- ☑ 燃料が切れても気合いで飛びそう

「エンジンビート」の大人気にあやかって、元王国筆頭技師・シド氏自らもエンブレム化！　インパクトだけならアレクシス号より大きいが、あまり付けている人を見かけないのはなぜだろう？

CHECK!

- ☑ 不適な笑みが大人気？
- ☑ 色使いが革新的？
- ☑ シド・マニア歓喜？

プリント代　180G
素材数　10個

Oh！サボテンダー

背中のチャックから半身を乗りだしているのは、恐ろしい魔物ながら、多数のファンがいるサボテンダー。背中を見た人々は、口をそろえてこう言うはず「Oh!　サボテンダー！」

CHECK!

- ☑ だまし絵的な構図が魅力
- ☑ あざやかな緑の色が目を引く
- ☑ トゲの数はピッタリ1000本！

プリント代　180G
素材数　10個

ウォーターカラー

派手な色や構図に惹かれるのは、まだ若い証拠。本当の大人は深みと渋みにこそ魅了される。そんな要素がたっぷりと詰まったこのエンブレムが似合うようになれば、それが大人の階段の1段目だ。

CHECK!

- ☑ 夏の雰囲気が満載
- ☑ 赤と黒の色合いが渋い
- ☑ 異国風のデザインが高評価

プリント代　180G
素材数　10個

惜しまれつつ休刊を迎えたUMA通信。そのロゴをあしらったエンブレムがこれ。超常現象への飽くなき探求心を胸に秘めるなら、このエンブレム以外に選択肢はない！

CHECK!

- 何とも怪しげな色使い
- ロゴのかすれ具合も怪しい
- 同じ趣味の仲間が見つかるかも

UMA's

プリント代 180G
素材数 10個

イエローロケット

雷と鳥（チョコボ）型ロケットが印象的なこのエンブレム。大空の上の世界に飛び立つなら、これを背負ってロケットに飛び乗ろう。空を飛べないチョコボの形をしている点は、あまり気にしない方がいい。

CHECK!

- 少し太り気味のチョコボがプリティ
- くちばしのとがり具合が注目点
- 背景には雷模様が描き込まれている

プリント代 180G
素材数 10個

りんごの思ひで

モーグリ界の大盗賊・アルテミシオン。彼の好物「しましまりんご」とのツーショットをあしらったエンブレムは、駆け出しから熟練者まで、さまざまな盗賊に愛用されている。

CHECK!

- 幸せそうな表情に癒される
- シマシマ好きなら必須！
- リンゴの質感がまるで本物

プリント代 180G
素材数 10個

バーガーデビル

瑞々しいトマトとレタスに、ジューシーなハンバーグ。このうえなくおいしそうなハンバーガーはみんなの大好物。でも、食べ過ぎるとバーガーの中のデビルが肥満体の魔法をかけてくるかも？

CHECK!

- チェーン店バーガーデビルの看板
- 緑色に白文字が目印
- ご一緒にポテトはいかがですか？

プリント代　250G

素材数　12個

ミラクルイレブン

ダッシュとキックで、めざせケッカバウ世界一！　伝説のチーム、ミラクルイレブンのロゴを背負えば、ゴールのネットを突き破るような強烈なシュートを打つ力がキミの脚に宿るはず。

CHECK!

- 燃えるボールを表すデザイン
- 紫のファイアパターンが秀逸
- めざせアルフィタリア代表チーム！

プリント代　250G

素材数　12個

フィッシャーキラー

針もエサも使わずに、各地の釣り場の主を次々と釣り上げる金髪の釣り師がいるらしい。その驚異の釣り師をリスペクトして作られたのが、このエンブレムだ。

CHECK!

- フィッシングの激しさを表す
- 凶暴な魚の絵が大迫力
- 躍動感に溢れた構図にシビレる

プリント代　250G

素材数　12個

ブリッジタウンモータース

橋の街の経済を支える、ブリッジタウンモータースのロゴがついにエンブレム化！今にも油の臭いがしてきそうな味わい深いデザインは、レトロ感を望む若者たちのハートをキックする。

CHECK!

- ☑ 油さしに注目したセンスに脱帽
- ☑ オレンジ色が目を引く
- ☑ わざとひび割れを入れるテクニック

プリント代　250G
素材数　12個

ボンバーガール

ボンバーガールとのひと時は、爆弾処理を行なっているようなもの。1つ手順を間違えれば、自分もろとも大爆発！　それでも彼女を背負いたいのは、彼女の罪深いほどの魅力が原因？

CHECK!

- ☑ 天使＋バニーガール＝最高
- ☑ ボムも心なしかうれしそう
- ☑ 爆発したという報告多数アリ

プリント代　250G
素材数　12個

サルート

左手に持ったジョッキには、泡たつ緑酒がなみなみと。それを掲げて「サルート！」と叫べば、そこからは無礼講の酒宴が始まる。お酒は20歳になってからだが、このエンブレムは未成年でもOKだ。

CHECK!

- ☑ おじさんのカメラ目線は完璧
- ☑ おじさんの髭はダンディ
- ☑ おじさんの蝶ネクタイは微妙

プリント代　250G
素材数　12個

フライングビューティー

自分の存在を誇示するエースパイロットが、愛機に付けたエンブレムがモチーフ。勝利の女神に愛想を尽かされたくないなら、これを背負って弱気な姿を見せるのは厳禁だ。

CHECK!

- 美しくセクシー
- 絶妙な構図が青少年を誘惑
- すごくツラそうな体勢

プリント代 250G

素材数 12個

ドリーミングキャット

クリスタルに寄り添う猫は、不死の存在で正体は魔女だという噂。その強くも悲しい存在をモチーフとしたエンブレムは10代の男の子に人気が高い。着用者に聞くと、守られ導かれている気がするらしい。

CHECK!

- すべてを見透かしていそうな視線
- どこかもの悲しそうな表情
- 淡い色使いにファン多数

プリント代 250G

素材数 12個

トゥースウィート!

甘い甘いスウィーツに埋もれる、甘くないプリンの姿。いや、もしかしたらプリンも甘いのかも？ このエンブレムを背負うほどのスウィーツマニアなら、勇気を出してプリンにかぶりついてみては？

CHECK!

- どこから見てもおいしそう
- プリンのうれしそうな表情が◎
- 見ているだけで間食したくなる

プリント代 250G

素材数 12個

バハムートストライク

プリント代　250G

素材数　12個

実際にはいるはずもない空想上の生き物ながら、バハムートの人気はさすがのひとこと。最近、目撃したとの証言がチラホラ聞こえるが、そんな嘘つきにはメガフレアをお見舞いしたい。

CHECK!

- ☑ 幻獣の王にふさわしい威圧感
- ☑ 色を合わせた文字にも注目
- ☑ 付けるだけで強くなった気分に

エマージェンシーアレクシス

プリント代　330G

素材数　16個

王国が誇るアレクシス号。残念ながら、現在は修理中だが、アレクシスマニアのみなさまが片時も忘れないようにエンブレムがリリース！　スクープ命のベル嬢のイラスト付き。

CHECK!

- ☑ デフォルメされたアレクシスに注目
- ☑ ベル嬢のかわいらしさは異常
- ☑ ベル嬢は実際の大きさではありません

ストライクワイバーンズ

プリント代　330G

素材数　16個

はるか遠い世界で名を馳せた、11番目の部隊のエンブレム。この部隊は女性の隊長に率いられ、迅速な用兵によって数多くの戦果を上げたらしい。性別問わず、強さを欲する若者に人気。

CHECK!

- ☑ 黄色のワイバーンがクール
- ☑ 大きなイカリが注目のポイント
- ☑ 青い星は歴戦の戦士の証

M'sフレンド

モーグリ界の有名人がそろった、モーグリマニアのためのエンブレム。最高のマニアと認められたいなら、これと「ハングドM」だけは、確実に手に入れておきたい。

CHECK!

- 全員の楽しそうな表情が◎
- 顔の違いが見分けられれば一人前
- モーグリ好きの子供にも大人気

プリント代 330G
素材数 16個

ウォーアームズ

リルティ王国の、正式装備となっている長銃をあしらったエンブレム。クロスした長銃は、渋さに加え威圧感さえ感じさせる。リルティ軍オタクには、垂涎の逸品といえる。

CHECK!

- 正式長銃名はT-33
- 旧式ではあるが命中精度に優れる
- 優秀な銃だがベアラーには効かない

プリント代 330G
素材数 16個

ヒーローの雄叫び

まるで、襲いかかる多数のズーを撃退するために、はるか上空から飛び降りて雄叫びを上げるクリスタルベアラーを表すようなデザイン。必死な顔とモーグリの柔和な表情のギャップがすばらしい。

CHECK!

- 必死の雄叫びが聞こえてきそう
- 飛行機から飛び降りる際には必須
- なぜモーグリは笑っているのだろう?

プリント代 330G
素材数 16個

双子の神話

神話にのみ伝わる、時空を超えた双子の肖像をエンブレムにしたもの。かつて幼きこの双子によって世界は救われたという。世界を左右する大きな戦いには、ぜひ背負っていきたい。

CHECK!

- つながれた手が2人の絆を表す
- 彼らが見据えるのは世界の行く末
- 宗教画のような雰囲気が秀逸

プリント代	330G
素材数	16個

カーバンクルレッド

不可思議なことに関しては、どこよりも詳しいUMA通信ですら、その存在をつかめなかったカーバンクル。赤いクリスタルを携えたその姿が、本物なのかどうかも依然として不明のままだ。

CHECK!

- 赤く光るクリスタルが目を引く
- 恐ろしげな風貌が威圧的
- 本当は心優しい生物との情報アリ

プリント代	330G
素材数	16個

リトルキング

故郷を失った小さな王様は、思い出を形にする力を備えていたという。偉大なる王となったリトルキングのエンブレムは、背の低いリルティ族に大人気だとか。

CHECK!

- 王冠と小さな王様の構図がクール
- 切り絵風の王様がかわいらしい
- 実際の王様はもう少し大きいです

プリント代	330G
素材数	16個

わがままプリンセス

執事のトンベリーズを引き連れた、世にもかわいらしい魔王のエンブレム。エネルギッシュに世界征服をめざすなら、とりあえず付けておいて間違いのない逸品といえるだろう。

CHECK!

- 魔王の自信満々の表情が◎
- 魔王のファッションは非対称がベース
- トンベリーズの気苦労が伝わる

プリント代 330G
素材数 16個

クリスタルメモリーズ

はるか遠い昔に、柔らかな光で人々を守り続けたというクリスタルをエンブレムにしたもの。現在とは異なる古代クラヴァットの種族紋章も、デザインに活かされている。

CHECK!

- 神秘的な輝きで見る者を癒す
- 古代クラヴァットシンボルにも注目
- 宝石好きのセレブにも人気

プリント代 330G
素材数 16個

ゴールドメダリスト
メダリスト

「メダリスト」は、すべての勲章を獲得した強者のみが得られる特別なエンブレム。さらにその勲章を、すべて金にすることで、「ゴールドメダリスト」のエンブレムを入手できるのだ。めざせ、世界最高の勲章マスター！

プリント代 0G
素材数 0個

CHECK!

- 大書道家の入魂の一筆
- 両方を手に入れたら勲章マスター！
- プリント代も素材もいらない

勲章コンプリートリスト

モーグリ協会認定の勲章制度。そのすべての授与条件をリスト形式で本書独占掲載！全部で300個以上という数もさることながら、授与条件も千差万別。一筋縄ではいかない、多彩な技術が求められる！

すべての勲章を集めるために！

勲章は条件を満たすと、どこからともなく授与の報告が届けられる。ある程度は適当に冒険をしていても集まるが、コンプリートを考えるなら、授与条件の把握は必須といえる。そこで、モーグリ協会との交渉の末、ついに完全版のリストの公開が許された。すべてを集め、ご褒美のエンブレム（P.281）を手に入れろ！

リストの見方

ナンバー
勲章のナンバー。授与されていないものは、勲章名すら公開されないので、この数字を見て次の目標を定めよう。

グレード
特定の勲章は、グレードが（銅）（銀）（金）の3つに分かれている。その場合は、各グレードを授与するために必要な細かい情報も記載した。

参照
勲章が授与される場所や詳しい情報が掲載されているページ。なお、魔物図鑑を参照している場合、その勲章を授与される可能性がある魔物すべての掲載ページを記載している。

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
011	パーフェクトシューター	プレイアブルイベント「魔物を撃て！」で、巨大な魔物（ボス）以外のすべての魔物（71匹）を撃墜する	（金）	046
012	凄腕ガンナー	プレイアブルイベント「魔物を撃て！」で、魔物を一定数以上撃墜する	（銅）40匹 （銀）50匹 （金）60匹	046
013	クリスタルベアラー見参	王都アルフィタリアでベアラーの能力を使って横断幕を吹き飛ばす	（金）	039
014	スティルツキン	各地にいるスティルツキンと話す	（銅）1回 （銀）5回 （金）10回	039
015	ベストパイロット	プレイアブルイベント「アレクシス号危機一髪！」で、一度も壁にぶつからずにゴールする	（金）	047

勲章名
勲章の名前。

授与条件
勲章が授与される条件。素材を入手するだけといった簡単なものから、腕利きの魔物ハンターでもなければ条件を満たすのは難しいものまで、多種多様な内容になっている。

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
001	はじめてのシャドウマター	シャドウマターを入手する		258
002	魔物ボス撃墜	プレイアブルイベント「魔物を撃て!」で、巨大な魔物(ボス)を撃墜する		046
003	はじめてのファッショングラス	ファッショングラスを入手する		260
004	王都シャトルをさまよう魂	情報の「読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その5」(P.301)を入手後、シャトル中央ホームからシャトルに乗り、行き先を飛空艇ドックに変えたあと、後部座席の窓の外に現れる亡霊を目撃する		099
005	世界新記録	プレイアブルイベント「アレクシス号危機一髪」で、一度も壁にぶつからずに自己最短記録を更新してゴールする		047
006	Yの悲劇	ゴブリン系の魔物を投げ飛ばして地面に刺す		220～222
007	Kの悲劇	ゴブリン系の魔物を投げ飛ばして壁に刺す		220～222
008	炎の逆襲	ゴブリンハンターに火のついたものをぶつけ、火矢を撃たせる		222
009	邪魔はさせない	デモンズウォールの扉を守る骸骨を引きはがす		121
010	新兵器破壊	プレイアブルイベント「逃避行」で、魔晶アーマーを破壊する		048
011	パーフェクトシューター	プレイアブルイベント「魔物を撃て!」で、巨大な魔物(ボス)以外のすべての魔物(71匹)を撃墜する		046
012	凄腕ガンナー	プレイアブルイベント「魔物を撃て!」で、一度の挑戦で魔物を一定数以上撃墜する	40匹 50匹 60匹	046
013	クリスタルベアラー見参	王都アルフィタリアでベアラーの能力を使って横断幕を吹き飛ばす		039
014	スティルツキン	各地にいるスティルツキンと話す	1回 5回 10回	039
015	ベストパイロット	プレイアブルイベント「アレクシス号危機一髪!」で、一度も壁にぶつからずにゴールする		047
016	断崖の洞窟平定	断崖の洞窟の瘴気ストリームを閉じる		041
017	ゴブリンダンス	ゴブリン系の魔物の近くでボムを自爆させるか、ゴブリンの近くでレイルがダウンし、ゴブリンたちを踊らせる		220～222
018	明日への扉	デモンズウォールの扉を、扉に刻まれた矢印の方向に引っ張ってこじ開ける		121
019	これでもくらえ	デモンズウォールの扉を守る骸骨をベアラーの能力で操り、扉の中の心臓部を攻撃させる		121
020	新兵器?確認	プレイアブルイベント「逃避行」で、魔晶アーマーをロックオンする		048
021	はじめてのナット	ナットを入手する		260
022	クリスタルアイドル奪回	噴水公園通りでフェレットを捕まえてクリスタルアイドルを奪い返す		040
023	大時計再起動	時計広場でベアラーの能力を使って止まった大時計を起動させる		039
024	命がけの収穫	東部開拓地での野菜収穫で、一度の挑戦で時間内に一定数以上の野菜を抜く	15本 30本 50本	127
025	スピードレーサー	プレイアブルイベント「アレクシス号危機一髪!」で、一定時間以内にゴールする	115秒以内 110秒以内 105秒以内	047
026	打倒はじめてのモンスター	断崖の洞窟でゴブリンたちを倒す		041
027	屈辱の瞬間	キラーハウンドやシャドウビーストの近くでダウンし、おしっこをかけられる		215／225
028	秘宝の番人登場	幽霊都市内部でデモンズウォールと遭遇する		042
029	キャノンぶっこ抜き	デモンズウォールの大砲をベアラーの能力で引き抜く		121
030	魔晶バイク破壊	プレイアブルイベント「逃避行」で、魔晶バイクを破壊する		048
031	はじめてのモーグリ人形	モーグリ人形を入手する		262
032	人間失格	シド工房地区で座り込むかダウンして、清掃モーグリに捨てられる	1回 5回 10回	133
033	暴走シャトル	王都シャトルの操縦レバーを、ベアラーの能力で上下に操作する	1回 5回 10回	099

➡勲章コンプリートリストの続き

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
034	はじめてのボトルキャップ	ボトルキャップを入手する		261
035	荒野の保安官	東部開拓地で野牛を吹き飛ばしたり、ものをぶつけて追い払う	1回 10回 20回	129
036	ヒーローの条件:坂道編	旧レト水道の坂道で転がってきた人をベアラーの能力で助ける	1回 5回 10回	124
037	東部開拓地平定	東部開拓地の瘴気ストリームを閉じる		128
038	はじめての四つ葉のクローバー	四つ葉のクローバーを入手する		262
039	橋破壊者	プレイアブルイベント「逃避行」で、落とせそうな橋を破壊する		048
040	柱破壊者	プレイアブルイベント「逃避行」で、倒せそうな遺跡の柱を破壊する		048
041	目指したのは「魅せる」酪農	東部開拓地で乳牛たちに干し草や水を与えて牛乳を絞る(1回につき3リットル獲得)	3リットル 15リットル 30リットル	128
042	搾乳は最大の防御	東部開拓地などで乳牛を持ち上げて、搾乳ビームを発射する		128
043	はじめてのレザークラフト	レザークラフトを入手する		262
044	炎のスピナー	火のブレスを吹いているボムを横に引っ張り、着火させる		236
045	荒野の因縁	東部開拓地で野牛のボスを追い払う	1回 2回 3回	129
046	頭蓋骨うまうま	キラーハウンドやシャドウビーストにスケルトンなどの頭蓋骨を食べさせる		215/225
047	私の頭を返して	スケルトンやキョウコツを吹き飛ばし、頭蓋骨をはずす		214/226
048	ガーデニング	飛行中のブルーマーをベアラーの能力で地面に引き落として花に擬態させる		235
049	忘れられた森平定	忘れられた森の瘴気ストリームを閉じる		147
050	岩つかみ	プレイアブルイベント「逃避行」で、支えになる岩をつかんで馬車を方向転換させる		048
051	橋の街連結地区をさまよう魂	情報の「読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その2」(P.301)を入手し、橋の街連結通路の線路に出没する幽霊を目撃する		132
052	ヒーローの条件:船内編	ギルド船内・通路で転がってきた人をベアラーの能力で助ける	1回 5回 10回	155
053	アルテミシオン	各地でアルテミシオンと遭遇する	1回 5回 10回	206
054	爆発魂	ボムに刺激を与えて自爆させる		236
055	荒野の石頭	東部開拓地で岩壁の前に旅人を移動させるなどして野牛を誘導し、野牛の頭突きで岩壁を破壊する		129
056	せせらぎの釣り場発見	レト水道で釣りをする	1回 5回 10回	140
057	犬まっしぐら	キラーハウンドやシャドウビーストの近くで獣のホネなどを持ち上げ、「お座り」か「ちんちん」をさせる		215/225
058	はじめてのヨーヨー	ヨーヨーを入手する		262
059	固い絆	コロコロムシやコウベカブリを吹き飛ばし、お互いにぶつけて合体させる		219/223
060	はじめてのスパイス	スパイスを入手する		258
061	水もしたたる……	コスタ・ファギータで大間欠泉に吹き飛ばされる		162
062	拒絶の滝でフラッグゲット	拒絶の滝でフラッグを倒し、一度の挑戦で一定以上のスコアを獲得する	300点 500点 1000点	158
063	船乗りたちの遊び	セルキーズギルドでマストに大砲の弾をぶつけて倒壊させる	1回 5回 10回	154
064	火の用心	着火しているボムに水の入ったバケツをぶつけて消火する		236

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
065	はじめてのメタルライター	メタルライターを入手する		261
066	せせらぎの珍種発見	レト水道でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	140
067	小鳥もとりこ	レト水道で鳥寄せの鐘を鳴らし、頭の上で小鳥のヒナがかえるまで待つ	1回 3回 5回	140
068	にじいろ葡萄争奪戦	葡萄農園のぶどう狩り競争で勝利する	1勝 5勝 10勝	145
069	ピンボーラー	合体して球体になったコロコロムシやコウベカブリを、ベアラーの能力を使って転がす		219／223
070	花粉ベアラー	飛行中のブルーマーを吹き飛ばすなどして花粉をばらまかせ、ほかのブルーマーに4回以上受粉させたあと、受粉したブルーマーを倒す		235
071	はじめてのタン	タンを入手する		258
072	盟約の滝でフラッグゲット	盟約の滝でフラッグを倒し、一度の挑戦で一定以上のスコアを獲得する	300点 500点 1000点	159
073	海賊船上のアリア	セルキーズギルドで綱渡りに挑戦してゴールする		156
074	目指せトップブリーダー	レト高原の牧羊犬の近くに獣のホネを投げてやる	1回 10回 30回	137
075	レト高原平定	レト高原の瘴気ストリームを閉じる		137
076	はじめてのプリズム	プリズムを入手する		260
077	はじめての珍味	珍味を入手する		258
078	井戸の底には	レト水道の洞穴に繰り返し訪れ、そこに住む青年の物語を最後まで見届ける		140
079	潮騒の珍種発見	満ち潮の入り江でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	157
080	潮騒の釣り場発見	満ち潮の入り江で釣りをする	1回 5回 10回	157
081	裏・満ち潮の入り江平定	裏・満ち潮の入り江の瘴気ストリームを閉じる		157
082	カメの恩返し	コスタ・ファギータでカメをいじめているセルキーの男を投げ飛ばしたあと、カメが導いてくれた場所からお金を掘り出す	1回 5回 10回	163
083	海洋学者	プレイアブルイベント「ビーチバトル」に登場する、ウニ3匹、カメ、タコ、メカジキ、イルカをすべてつかんで投げる		059
084	夕陽の珍種発見	セルキーズギルドでレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	154
085	満ち潮の入り江平定	満ち潮の入り江の瘴気ストリームを閉じる		157
086	一本釣り	水中にいるサハギンをベアラーの能力を使って釣り上げる		223
087	一本釣りパート2	水中にいる足がついているサハギンをベアラーの能力を使って釣り上げる		223
088	コスタ・ファギータ平定	コスタ・ファギータの瘴気ストリームを閉じる		163
089	次世代誕生	プリンやプリンプリンセスを引っ張って、分裂させる		233／234
090	ヘソクリ発見	満ち潮の入り江で、ヘソクリダコの巣から盗んだお金の合計が一定額に達する	1G 300G 900G	157
091	破壊光線乱れ撃ち	アーリマンにものをぶつけるなどしてダウンさせ、破壊光線を乱射させる		211

➡勲章コンプリートリストの続き

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
092	グレートウォール	プレイアブルイベント「ビーチバトル」で、飛んでくる赤や青のビーチボール、ヤシの実、火球の4種類を各1回以上ブロックし、かつ合計で一定回数以上ブロックする	10回 20回 30回	059
093	勝利の報酬	プレイアブルイベント「ビーチバトル」でベルを勝たせる。なお、虚空の辺縁から再挑戦しても入手できない		059
094	夕陽の釣り場発見	セルキーズギルドで釣りをする	1回 5回 10回	154
095	チョコボに乗るより簡単だったぜ	存在と不在の狭間でズーに飛び移る		053
096	みるみる充電	エレキクラゲの放電をほかのエレキクラゲに当てて巨大化させる		212
097	ヒーローの条件:階段編	王都—草原駅の大階段で、転がってきた人をベアラーの能力で助ける	1回 5回 10回	104
098	いい大人ですけど何か?	王妃の庭でかくれんぼに挑戦し、隠れている子供を見つけた人数の合計が一定数に達する	3人 16人 34人	107
099	プリンクラウン	ダウン中のプリンやプリンプリンセスを持ち上げ、叩きつけて大量分裂させる		233/234
100	ジャンボプリン	プリンやプリンプリンセスに、コプリンやコプリンプリンセスを10体以上合体させて最大サイズまで巨大化させる		233/234
101	閃き涙	アーリマンが破壊光線を乱射しているときに攻撃して倒す		211
102	遠泳禁止の理由	コスタ・ファギータで遠泳をしてシャチに体当たりされる		162
103	ガーディアンエンジェル	プレイアブルイベント「ビーチバトル」で、飛んでくるビーチボール、ヤシの実、火球をすべてブロックしてベルに何も当てさせない		059
104	輪投げキング	プレイアブルイベント「ビーチバトル」で、桟橋にある2つの浮き輪をアルテミシオンにはめる		059
105	バハムートフライヤー	プレイアブルイベント「バハムートストライク」の後半戦で、バハムートに30秒以上引っ張られて飛んだあとに飛び移る		050
106	テスラストライク	帯電状態のエレキクラゲを下に引っ張って放電させる		212
107	庭師デビュー	王妃の庭で庭づくりを体験する		107
108	ロマンチスト宣言	桜の関所での花びら集めで、一度の挑戦で時間内に一定数以上の輝く花びらを獲得する	1枚 5枚 10枚	110
109	セルキートレインをさまよう魂	情報の「読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その4」(P.301)を入手し、セルキートレインの個室車両に出没する幽霊を目撃する		205
110	シークマスター	プレイアブルイベント「脱出! 王都急行」で、一定時間以内に列車から脱出する	10分以内 9分以内 8分以内	060
111	都会にお別れ	王都—草原駅から出発するセルキートレインに乗る	1回 5回 10回	205
112	体内ビッグバン	モルボルが口を開けているときに火薬の詰まった樽などの爆発物を投げ入れ、体内で爆発させる		238
113	よろしくチョコボ	各地でチョコボに乗る	1回 10回 30回	104
114	はじめての聖遺物	聖遺物を入手する		258
115	ライトニングレイル	プレイアブルイベント「バハムートストライク」で、一定時間以内に前半戦を終わらせる	180秒以内 150秒以内 120秒以内	050
116	電子の要塞	エレキクラゲの放電をほかのエレキクラゲに当てて最大サイズまで巨大化させる		212
117	潮風にお別れ	コスタ・ファギータから出発するセルキートレインに乗る	1回 5回 10回	205
118	桜の関所平定	桜の関所の瘴気ストリームを閉じる		111

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
119	ステルスマスター	プレイアブルイベント「脱出！　王都急行」で、スコアを9999にして脱出する		060
120	ステルスワーカー	プレイアブルイベント「脱出！　王都急行」で、一定以上のスコアで脱出する	5000点 6500点 8000点	060
121	裏・東部開拓地平定	裏・東部開拓地の瘴気ストリームを閉じる		128
122	食べちゃった	モルボルやヒドラが口を開けているときにものを投げ入れ、食べさせる		231／238
123	チョコボレース参戦	チョコボサーキットでチョコボレースに参加して勝利する	1勝 5勝 10勝	113
124	ガシャドクロの恐怖	キョウコツを吹き飛ばし、3体をぶつけて合体させてガシャドクロにする		213／214
125	はじめてのアンティーク	アンティークを入手する		257
126	守銭奴ギャルズ	王都正門ホールで宝箱を4つ開け、守銭奴ギャルに遭遇する	1回 5回 10回	098
127	会長	王都正門ホールでリルティのおばあさんを繰り返し吹き飛ばしたり持ち上げたりして、会長に遭遇する	1回 5回 10回	098
128	裏・忘れられた森平定	裏・忘れられた森の瘴気ストリームを閉じる		147
129	ボス猿の誕生	忘れられた森でウサザルに奪われた財布をすべて取り返す	1勝 5勝 10勝	146
130	ハイドマスター	プレイアブルイベント「脱出！　王都急行」で、一度も衛兵に見つからずに脱出する		060
131	舌かんじゃった	モルボルやヒドラが舌を出しているときに、口を閉じさせて舌をかませる		231／238
132	満開のモルボルの下で	モルボルが口を開けているときに栗などの栄養のある物を投げ入れ、花を咲かせる		238
133	はじめてのデザインダーツ	デザインダーツを入手する		259
134	ここほれチョコボ	チョコボに乗って地面を掘り、いいものを手に入れる	1回 10回 30回	104
135	チョコボサーキット平定	チョコボサーキットの瘴気ストリームを閉じる		113
136	トリックアート	トリックフェイスを横に吹き飛ばして、顔を入れ替える		228
137	はじめてのビジュアルアート	ビジュアルアートを入手する		260
138	はじめてのカプセルトイ	カプセルトイを入手する		257
139	郷に入りては……	王立図書館で、走らずに司書モーグリに近づいて話しかける	1回 5回 10回	102
140	お静かに	王立図書館で人やものを吹き飛ばして司書モーグリに注意される	1回 5回 10回	102
141	はじめての記念切手	記念切手を入手する		258
142	大フィーバー到来	モルボルが口を開けているときに金塊などを投げ入れ、大フィーバーを起こさせる		238
143	緑化運動	サボテンダーやジャボテンダーに水の入ったバケツなどを当てて巨大化させる		224／225
144	かかしとの対決	東部開拓地で野菜収穫に挑戦し、すべての野菜を収穫する	1回 11回 21回	127
145	ケッカバウ参戦	王立競技場でケッカバウに参加して勝利する	1勝 5勝 10勝	101

➡勲章コンプリートリストの続き

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
146	アクート発進	飛空艇ドックでアクートの後輪に飛び移り、移動手段にする	1回 5回 10回	103
147	はじめてのつり革	つり革を入手する		259
148	好奇心の代償	王立図書館で美術品を破壊し、図書館長に弁償金を支払う	1回 5回 10回	103
149	大富豪	王立図書館で美術品を破壊し、大富豪に遭遇する	1回 5回 10回	103
150	はじめての観葉植物	観葉植物を入手する		257
151	コバンザメヒール	ゴブリンヒーラーの回復魔法の範囲に入り、自分の体力を回復する		222
152	奇岩の風穴をさまよう魂	情報の「読者投稿：わたしは霊に遭遇した！　その1」(P.301)を入手し、奇岩の風穴の中空に出没する幽霊を目撃する		129
153	市民の義務ですから	シド工房地区で脱獄囚を看守に引き渡す	1人 5人 10人	133
154	特徴のない獣	ベヒーモスを吹き飛ばす		235
155	はじめての花火	花火を入手する		260
156	鉄道巨人大地に立つ	ガス欠中の鉄巨人の歯車を回して、稼働させる		227
157	はじめての鉄道模型	鉄道模型を入手する		259
158	収穫の平原平定	収穫の平原の瘴気ストリームを閉じる		170
159	はじめてのベーゴマ	ベーゴマを入手する		261
160	僕の頭を返して	ブラッディボーンを何度か吹き飛ばし、頭蓋骨をはずす		232
161	街をきれいに	シド工房地区で人やものをダストシュートに入れる	1個 10個 30個	133
162	裏・霊峰の参道平定	裏・霊峰の参道の瘴気ストリームを閉じる		173
163	小さな王様	各地で小さな王様レオと遭遇する	1回 10回 30回	206
164	はじめての満漢全席	満漢全席を入手する		261
165	地雷魂	クレイモアを雪に埋めて地雷化させ、爆発させる		219
166	胸のエンジンに火を点せ	鉄巨人に魔石炭などの動力になるものをぶつけて補給する		227
167	撃てるものなら撃ってみろ	フル充填状態の鉄巨人のバイザーを下げ、その状態で鉄巨人がビームを発射して自爆するのを待つ		227
168	バイザーダウン	鉄巨人に引き寄せられて体当たりし、頭のバイザーを下げる		227
169	終戦記念碑の丘平定	終戦記念碑の丘の瘴気ストリームを閉じる		123
170	我が名はレギオン	ブラッディボーンを吹き飛ばし、お互いにぶつけて合体させレギオンにする		232
171	はじめてのテーブルウェア	テーブルウェアを入手する		259
172	ほうちょう返し	トンベリを捕らえると繰り出せる包丁攻撃で、トンベリかトンベリクイーンを倒す		228
173	巡礼の氷窟平定	巡礼の氷窟の瘴気ストリームを閉じる		177
174	猫的着地	クアールを吹き飛ばして受身をとらせる		217
175	ブービートラップ	クレイモアを雪に向けて引っ張り、地雷化させる		219
176	鉄道巨人動力充填ヨーソロー	稼働している鉄巨人の背中の歯車を下に回して充電する		227
177	大地焦がす巨人	鉄巨人の背中の歯車を繰り返し下に回すなどして、フル充填状態にさせる		227
178	春夏秋冬：春の庭	紅葉の駅で庭づくりをして、春を表現する		167
179	はじめての缶詰	缶詰を入手する		257
180	ちょいとモグ助け	秘密の滝壺や奇岩の風穴で、カギをなくしたモーグリにカギを渡す	1回 5回 10回	129／163

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
181	ヒーローの条件:洞窟編	巡礼の氷窟の通路で、転がってきた人をベアラーの能力で助ける	1回 5回 10回	176
182	はじめての業物	業物を入手する		262
183	七転八倒の狼	フェンリルウルフを吹き飛ばして、受身後の反撃を繰り出させる		232
184	はじめての発掘トレジャー	発掘トレジャーを入手する		260
185	はじめてのクラウン	クラウンを入手する		258
186	バックオーライ	稼働している鉄巨人の背中の歯車を上に回して後退させる		227
187	春夏秋冬:夏の庭	紅葉の駅で庭づくりをして、夏を表現する		167
188	匠への道	紅葉の駅で庭づくりを体験する		167
189	春夏秋冬:冬の庭	紅葉の駅で庭づくりをして、冬を表現する		167
190	見えない虹	静寂の泉で、中央の小島からモーグリの森駅方面にある大滝の方を向いて虹がかかるのを待ち、そのまま3秒間見つづける	1回 3回 7回	150
191	霊峰の参道平定	霊峰の参道の瘴気ストリームを閉じる		173
192	泥酔夢幻流	ゴブリンサムライを持ち上げて投げ飛ばし、抜刀状態にさせる		221
193	はじめての剥製	剥製を入手する		260
194	大雪原平定	大雪原の瘴気ストリームを閉じる		180
195	キングのかまくら	キングベヒーモスが棍棒を振ったあとのスキに横に引っ張って回転させ、地面に半身を埋めさせる		216
196	禁じられた遊び	収穫の平原でセルキートレインに吹っ飛ばされる	1回 5回 10回	170
197	雪山にお別れ	紅葉の駅から出発するセルキートレインに乗る	1回 5回 10回	205
198	春夏秋冬:秋の庭	紅葉の駅で庭づくりをして、秋を表現する		167
199	はじめてのにじいろワイン	にじいろワインを入手する		260
200	カエル交響楽団	静寂の泉でカエルの演奏を指揮する	1回 5回 10回	150
201	紅葉の釣り場発見	紅葉の駅で釣りをする	1回 5回 10回	167
202	チャクラ全開瞑想	抜刀状態のゴブリンサムライを持ち上げて地面にぶつけ、瞑想状態にさせる		221
203	裏・巡礼の氷窟平定	裏・巡礼の氷窟の瘴気ストリームを閉じる		177
204	ホーンクラッシュ	地面に埋まっているキングベヒーモスの頭部にベアラーの能力で突撃して、角を折る		216
205	はじめてのアイボリーグッズ	アイボリーグッズを入手する		257
206	はじめての装飾リボン	装飾リボンを入手する		258
207	メッセージボトル	コスタ・ファギータで大間欠泉から降ってくるメッセージボトルを手に入れる	1つ 2つ 3つ	163
208	海賊の秘宝	海底洞窟で亡霊からカギを奪い、伝説の海賊の宝を手に入れる	1つ 2つ 3つ	164
209	泉の釣り場発見	静寂の泉で釣りをする	1回 5回 10回	151
210	泉の珍種発見	静寂の泉でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	151

➡勲章コンプリートリストの続き

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
211	紅葉の珍種発見	紅葉の駅でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	167
212	寒風の釣り場発見	巡礼の氷窟で釣りをする	1回 5回 10回	177
213	寒風の珍種発見	巡礼の氷窟でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	177
214	救援信号	大雪原で花火玉を巡礼のともしびに投げ込み、救援信号を打ち上げる	1回 5回 10回	180
215	チョコボの卵	大雪原でチョコボの卵を拾って、試練の吊り橋まで持っていく	1個 10個 20個	181
216	打倒ファイアベアラー	プレイアブルイベント「死闘! ファイアベアラー」でブレイズを倒す		070
217	チャイム	各地でレオの従者チャイムと遭遇する	1回 10回 30回	206
218	伝説の珍種発見	海底洞窟でレア魚を釣り上げる	1種類 2種類 3種類	165
219	伝説の釣り場発見	海底洞窟で釣りをする	1回 5回 10回	165
220	海底洞窟平定	海底洞窟の瘴気ストリームを閉じる		165
221	マイナスイオンにお別れ	モーグリの森駅から出発するセルキートレインに乗る	1回 5回 10回	205
222	シュプール描いて	リベルゴーシュ渓谷でのスノースライダーで雪だるまを倒し、一度の挑戦で一定以上のスコアを獲得する	300点 500点 1000点	187
223	寝ちゃ駄目だ!	大雪原で、救助犬が示す場所を掘り返して救助した遭難者の合計が一定数に達する	1人 5人 10人	180
224	人命救助	終戦記念碑の丘で、がれきの下から救出した人数の合計が一定数に達する	8人 16人 24人	123
225	失敗作の末路	ハニワンダーを持ち上げて投げ飛ばし、破壊する		230
226	ローリングエスケイプ	プレイアブルイベント「目覚めた巨獣」で、一度の挑戦で一定回数以上ローリングで攻撃を回避する	20回 30回 40回	073
227	45℃の審判	リベルゴーシュ修道院の礼拝堂の泉でお祓いをする	1回 5回 10回	186
228	不発弾	パイナップルを一度も横に引っ張ることなく倒す		230
229	砂漠一本釣り	サンドシャークが砂中から飛び出したところで、吹き飛ばして陸上にダウンさせる		224
230	特急・地獄行き	王都正門ホールでジュグラン親衛隊に捕まり、囚人護送列車で監獄砂漠へ送られる	1回 5回 10回	098
231	チェイスでチョコボ	プレイアブルイベント「チェイス・で・チョコボ」で、一定以上のスコアを獲得してゴールする	1500点 1600点 1700点	072

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
232	スピードでチョコボ	プレイアブルイベント「チェイス・で・チョコボ」で、一定時間以内にゴールする	150秒以内 140秒以内 130秒以内	072
233	はじめての万能毒	万能毒を入手する		260
234	浮上準備開始	ヒドラの触手を1本倒して、ヒドラを少し浮上させる		231
235	王立図書館平定	王立図書館の瘴気ストリームを閉じる		102
236	グッドエスケイプ	プレイアブルイベント「目覚めた巨獣」を、5分以内にクリアする		073
237	修道院をさまよう魂	情報の「読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その3」(P.301)を入手し、リベルゴーシュ修道院の礼拝堂に出没する幽霊を目撃する		186
238	手榴弾魂	パイナップルを横に引っ張ってピンを抜き、自爆させる		230
239	監獄砂漠平定	監獄砂漠の瘴気ストリームを閉じる		194
240	模範囚への道	監獄砂漠に囚人として送られ、鉱石を10kg集める。なお、鉱石には1、3、5kgの3種類あるが、引っ張るまで重さはわからない。	1回 5回 10回	197
241	ベルのへそくり	合同墓地でベルのへそくりを発見する		187
242	セーフでチョコボ	プレイアブルイベント「チェイス・で・チョコボ」で、気流に一度も巻き込まれずにゴールする		072
243	静寂の泉平定	静寂の泉の瘴気ストリームを閉じる		151
244	潜望鏡にて周囲確認	ヒドラの触手を2本倒して、ヒドラをもう少し浮上させる		231
245	空飛ぶ羊	レト高原で何者かに連れ去られる羊を、一度の挑戦で一定数以上救出する	1頭 10頭 19頭	138
246	ゴッドエスケイプ	プレイアブルイベント「目覚めた巨獣」で、一度も攻撃を受けずにクリアする		073
247	そんなつもりじゃ	ユークの空中都市で、ユークの頭をはずす	1人 5人 10人	201
248	モーグリの森駅平定	モーグリの森駅の瘴気ストリームを閉じる		149
249	黄砂にお別れ	監獄砂漠駅から出発するセルキートレインに乗る	1回 5回 10回	205
250	監獄砂漠脱獄	監獄砂漠で囚人として脱獄に成功する	1回 5回 10回	197
251	裏・大雪原平定	裏・大雪原の瘴気ストリームを閉じる		180
252	キノコ狩り競争	モーグリの森駅でモーグリとのキノコ狩り競争に勝利する	1勝 5勝 10勝	149
253	ワイン蔵の母	ワイン蔵でワイン樽の栓を何度も抜き、管理人と遭遇する。その後、管理人を3回引っ張って追い返す	1回 5回 10回	145
254	バラスト排水開始	ヒドラの触手を3本倒して、ヒドラをかなり浮上させる		231
255	空飛ぶ乳牛	収穫の平原で何者かに連れ去られる乳牛を、一度の挑戦で一定数以上救出する	1頭 8頭 12頭	170
256	裏・レト高原平定	裏・レト高原の瘴気ストリームを閉じる		137
257	ジュグラン親衛隊	王都正門ホールで街の人を繰り返し吹き飛ばしたり持ち上げたりして、ジュグラン親衛隊に遭遇する	1回 5回 10回	098
258	大食漢	ダウンしているクラスターにものを投げつけて食べさせる		218
259	これは食えない	クラスターをパイナップルの煙でむせさせて、あらたなパイナップルを放出させる		218
260	はじめてのチャノキの葉	チャノキの葉を入手する		258
261	ダンシングヒーロー	勲章No.262＜ステップの達人＞、No.271＜タンゴの達人＞、No.272＜ワルツの達人＞をすべて金の勲章にする		074

➡勲章コンプリートリストの続き

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
262	ステップの達人	プレイアブルイベント「宮廷舞踏会」で、クラヴァット・ステップでパーフェクトの評価を得る	1回 2回 3回	074
263	葡萄農園平定	葡萄農園の瘴気ストリームを閉じる		145
264	ヒドラ緊急浮上	ヒドラの触手を4本倒して、ヒドラを完全に浮上させる		231
265	逆境コマ回し	抜刀状態のゴブリンサムライが繰り出す突進居合抜きに、ほかのゴブリンを巻き込んで回転させる		221
266	はじめてのトレーディングカード	トレーディングカードを入手する		259
267	釣りバカへの道	各地で釣り上げた魚の合計数が一定数に達する	30匹 100匹 150匹	142
268	食べ足りない	クラスターを空腹のまま破裂させ、パイナップルを放出させる		218
269	クギは敵を指す	呪いの釘を横に引っ張って回転させ、ウラミトンベリの位置を指し示させる		211
270	はじめてのライセンス	ライセンスを入手する		262
271	タンゴの達人	プレイアブルイベント「宮廷舞踏会」で、セルキーズ・タンゴでパーフェクトの評価を得る	1回 2回 3回	074
272	ワルツの達人	プレイアブルイベント「宮廷舞踏会」で、アルフィタリア・ワルツでパーフェクトの評価を得る	1回 2回 3回	074
273	約束の国への帰還	小さな王様レオと従者チャイムに30回ずつ遭遇したあと、コスタ・ファギータにいる2人をワープポイントの中に放り込む		206
274	ヒドラ轟沈	完全に浮上したヒドラの口中に、ものをたくさん投げ入れて沈没させる		231
275	俺様の頭を返して	リッチの王冠を吹き飛ばしてはずしたあと、本体を何度か吹き飛ばして頭蓋骨をはずす		239
276	裏・チョコボサーキット平定	裏・チョコボサーキットの瘴気ストリームを閉じる		113
277	はじめてのミルラの若葉	ミルラの若葉を入手する		261
278	まだ食べ足りない	腹八分のクラスターを破裂させ、切株などのものを放出させる		218
279	はじめてのめいどの土産	めいどの土産を入手する		261
280	女王の所以	トンベリクイーンをダウンさせて、包丁とチェーンソーの二刀流にさせる		229
281	裏・監獄砂漠平定	裏・監獄砂漠の瘴気ストリームを閉じる		194
282	スライダー・マスター	拒絶の滝、盟約の滝、リベルゴーシュ渓谷で倒したフラッグと雪だるまの合計が一定数に達する	50個 100個 150個	158／188
283	裏・終戦記念碑の丘平定	裏・終戦記念碑の丘の瘴気ストリームを閉じる		123
284	はじめてのボードゲーム	ボードゲームを入手する		261
285	スピードの向こう側	バイカー形態のロストエンペラーが突進してきたときに、横に引っ張って進路を変え、壁にぶつけて倒す		240
286	可変型不死王	バイカー形態のロストエンペラーを下に引っ張り、ボーンゴーレム形態に変形させる		240
287	紅に咲く桜	ボーンゴーレム形態のロストエンペラーを下に引っ張り、樹木要塞形態に変形させる		240
288	満腹魂	満腹のクラスターを破裂させ、素材を放出させる		218
289	姿なき刺客	ウラミトンベリを倒す		211
290	裏・モーグリの森駅平定	裏・モーグリの森駅の瘴気ストリームを閉じる		149
291	俺の魔晶キャノン	デスマシーンやオメガスレイヴの肩部についている魔晶キャノンを武装解除する		213／227
292	俺のキャノン砲	魔晶アーマー指揮官仕様の肩部についているキャノン砲を武装解除する		237
293	はじめての魔晶子回路基板	魔晶子回路基板を入手する		261
294	はじめてのモデルガン	モデルガンを入手する		262
295	はじめての違反切符	違反切符を入手する		257

No.	勲章名	授与条件	グレード	参照
296	はじめてのアクションフィギュア	アクションフィギュアを入手する		257
297	はじめてのときじくの実	ときじくの実を入手する		259
298	裏・桜の関所平定	裏・桜の関所の瘴気ストリームを閉じる		111
299	みんなのうらみ	トンベリの心霊写真を撮る		229
300	女王の威光	包丁とチェーンソーの二刀流になっているトンベリクイーンをダウンさせ、突撃の号令を出させる		229
301	打倒魔晶アーマー	浮遊監獄内部で魔晶アーマーを倒す		078
302	解体屋	魔晶アーマーなどの肩の装甲をベアラーの能力を使って引きはがす		213／227／237
303	俺のバリア発生装置	魔晶アーマー指揮官仕様の肩部についているバリア発生装置を引きはがして利用する		237
304	俺の自己修復装置	魔晶アーマーやデスマシーンの肩部についている自己修復装置を引きはがして利用する		227／237
305	院長先生	リベルゴーシュ修道院で人を引っ張ったりものを壊したりして、院長先生に遭遇する	1回 5回 10回	184
306	チョコボ育児日記	チョコボ厩舎でチョコボの卵をタイミングよく投げて、チョコボのヒナを孵化させる	1羽 10羽 20羽	186
307	合同墓地平定	合同墓地の瘴気ストリームを閉じる		187
308	はじめてのコスメティクス	コスメティクスを入手する		258
309	はじめてのティアラ	ティアラを入手する		259
310	はじめてのテディベア	テディベアを入手する		259
311	クレーン落下	プレイアブルイベント「セルキーを救え!」で、クレーンを落下させる		082
312	特攻野郎	魔晶アーマーなどの背面にある緊急レバーを引き、突進させて壁に激突させる		213／227／237
313	強制武装解除	魔晶アーマーなどがダウンしているときに、背面にある緊急レバーを引いて強制武装解除させる		213／227／237
314	緊急脱出装置	魔晶アーマーなどが全武装解除済みでダウンしているときに、背面にある緊急レバーを引いて緊急脱出装置を作動させる		213／227／237
315	打倒デモンズウォール	デモンズウォールを倒す		121
316	孤児たちのツリー	リベルゴーシュ修道院の中庭にある木に、オーナメント(球体)などを5つ飾り付ける		185
317	はじめてのデスマスク	デスマスクを入手する		259
318	ハコイリ解禁	フランを攻撃しつづけて、殻を破壊する		233
319	プッチンフラン	フランの頭部にあるパラソルを吹き飛ばして、殻をはずす		233
320	甲殻浮動体	コプリンプリンセスを吹き飛ばすなどして甲殻化させる		233
321	スーパーレスキュー	プレイアブルイベント「セルキーを救え!」で、セルキーを25人全員救出する		082
322	浮遊監獄再訪	虚空の辺縁にある泉から浮遊監獄内部に向かう		192
323	浮遊監獄内部平定	浮遊監獄内部の瘴気ストリームを閉じる		193
324	遺跡クリスタルの間再訪	クリスタルの間への2度目の進入をはたす		079
325	秘宝の番人撃破	幽霊都市内部でデモンズウォールを倒す。その後、通路から入れる小部屋の中にあるワープポイントからユークの空中都市に行き、宝箱を開ける。なお、早く倒すほど入れる小部屋は多くなり、一度も開けていない宝箱を開けたときのみ個数が加算される	1個 3個 6個	121
326	裏・断崖の洞窟平定	裏・断崖の洞窟の瘴気ストリームを閉じる		120
327	ろうそくの灯火	キャンドルに火のついた薪などをぶつけて着火し、暴走させる		214
328	伝説の弾避け野郎	プレイアブルイベント「対決!　アレクシス」で、一度も攻撃を受けずにアレクシスI世号に乗り移る		083
329	アームデストロイヤー	プレイアブルイベント「ディサイシブ・バトル」で、ジュグラン腕を破壊する		085
330	キャプチャマスター	プレイアブルイベント「ディサイシブ・バトル」で、ジュグラン装甲、砲台のすべてを引きはがして手もとに持ってくる		085

COLUMN

観光写真を撮ろう！番外編

「観光写真を撮ろう！」シリーズ、早くも最終回です。今回は趣向を変えて、クイズ形式にしました。以下の写真はいったいどこで撮影したものでしょう？

ランドマーク編で小手調べ

旅人なら一度は見たことがありそうなランドマークの数々を世界各地で撮影してきました。観光好きの人なら、このぐらいはすぐにわかっちゃいますよね。まずは小手調べといったところです。正解は次のページの下にありますよ。

1 これがわからなかったら、旅人じゃありません。たまに調子が悪くなるみたいです。

2 誰もが知ってる偉い人の像です。昔は王妃様の銅像でしたが、いろいろあって置き換えられました。

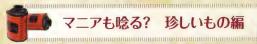
3 我が国がほこる最新鋭の乗り物です。こんな大きなものを置いておける場所は、1カ所しかないですね。

4 保管庫ですね。中身を盗まれないような場所に建てたらしいですが、所有者の方も使いにくいのでは……。

5 この付近を買い上げたという、あるリルティの像です。もっとも本人は、すでにここにはいませんが……。

6 大陸の“食”を支える土地に、いくつもある建物です。これを使って収穫した穀物を加工するわけですね。

7 “あるもの”の管理装置がある部屋です。“あるもの”の写真でもよかったんですが、少しひねりました。

8 あれ、これはどこでしょうね？　えーと、誰かからの投稿写真のようですが……。とにかく古びた石像ですね。

マニアも唸る？　珍しいもの編

ランドマーク編は楽勝でしたか？　今度は模型や植物、謎の機械などなど、各地で見かけた珍しいものを撮影してきました。旅先でも特に名物とはいえないものばかりですから、全部答えられたら、相当な写真マニアになれるかもしれませんね。

昔使われていたモーグリ郵便局のものです。ん、撮影者呪われてますね……。

とある有名人の仕事場にあったものです。いったい誰の絵なんでしょうね？

王国が管理している「ミルラの雫」の容れ物です。絶対に割っちゃダメですよ！

人に蹴り飛ばされても形が変わらない信頼の堅さ。食べる気にはなりませんね。

この植物（？）の叫び声を聞くと死んでしまうらしいですが、平気だったんでしょうか？

音楽の再生機です。ここがまだ宿場として栄えていたころに、使われていたのかも。

取りはずせない道しるべ。あまり人が来ない場所なので、旧式のままのようです。

これは滅びたはずの……。彼らにゆかりのある場所なら、見つかるかもしれません。

はるか昔、ジャイアントクラブと呼ばれていた生物ですが、今は退化してしまいました。

王国が開発していた巨大戦艦の模型です。いったい何と戦うために作っていたのか、理由は定かではありません。

見た目に反して、やたらと切れ味のいい剣です。もとはよほどの名剣だったんじゃないでしょうか？　ラグナロクとか。

昔、モグショップ1号店に置かれていた石像です。どうでもいいですけど、撮影者はお祓いをしてもらわないと……。

女子に人気のテディベア。かと思ったんですが、なんか黒いですね。賭けレースに負けた人たちの怨念でしょうか。

修道院にあるのは見たことがありますが、こんなところにもあったんですね。聖女として奉られている石像です。

海戦では味方同士の情報のやりとりに「暗号」を使っていました。これはそれを読み取る機械のようです。

クイズの答え（本を逆さにして見てください）

❶：時計広場にある大時計　❷：王妃の庭にある国王像　❸：飛空艇ドックにあるアレクシスII世　❹：東部開拓地にある穀物サイロ　❺：橋の街にあるリルティ像　❻：収穫の平原にある風車　❼：噴水公園通りにある噴水管理室　❽：存在と不在の狭間にあるユークの石像　❾：モーグリの森駅にあるポスト　❿：シド工房地区にある肖像画　⓫：王立図書館にあるきみょうな陶器　⓬：王都正門ホールにあるプレゼントの箱に入っているバゲット　⓭：監獄砂漠に埋まっているマンドラゴラ　⓮：桜の関所にあるジュークボックス　⓯：チョコボサーキットにある道しるべ　⓰：忘れられた森にあるユークの抜け殻　⓱：満ち潮の入り江にいるニュウスイカナヅチガニ　⓲：王立図書館にある戦艦アレクシスI世号 展示模型　⓳：モーグリの森駅にあるさびた剣　⓴：モーグリの森駅にあるモーグリの石像　㉑：チョコボサーキットにある悪魔の人形　㉒：巡礼の氷窟にある石像　㉓：海底洞窟にある謎の発明品

確かな情報は、この世で生きていくためにもっとも重要なモノ。どん欲に収集し、それを必要なときに使えるように整理しておこう。

情報集めと整理のコツ

旅の途中には多くの情報が手に入る。得られる情報は価値のあるものから、意味のないものまでさまざまだが、集めておいて損をすることはない。入手方法を確認して積極的に集めていこう。集めた情報はカテゴリ別に分けておくと再確認時に便利。もちろん、自分がどのように分けたかを把握しておくことも重要だ。

一覧表の見方

タイトル
情報のタイトル。中身を確認しなくても、ここでおおよその内容を把握できる。なお、一覧表の並び順は、一般的な旅人が袋に入れる順番となっている。

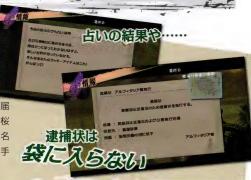
差出人
情報の発信源。アルフィタリア新聞は新聞社など、カテゴリによって異なる。

入手方法
入手方法と入手時期。時期はCHAPTER2アドベンチャーガイドと対応している。なお、手紙に素材やお金が添付されている場合、その内容を赤字で記載している。

タイトル	差出人	入手方法
試作品が完成したので【橋の街】に来てくれ	シド	SCENE1－13後、郵便モーグリが届けてくれる
新しい仕事を渡すから【葡萄農園】に来い	ファイス	SCENE1－18後、郵便モーグリが届けてくれる
クリスタルアイドルについて調べてみたが	ファイス	SCENE2－8の途中で郵便モーグリが届けてくれる

郵便モーグリの
本日も配達日和
情報袋に入らないものもあるクポー！

今日も配達、明日も配達の郵便モーグリクポ。ボクが届ける情報は大事に袋にしまってるみたいクポね。でも、桜の関所でできる花びら占い(P.110参照)の結果や、指名手配されたときの逮捕状は袋に入らないクポ。どっちも手に入れたら、じっくり読んでから捨てるといいクポー。

重要

非常に重要な内容の手紙が届いたら、「重要」の袋に入れておくといい。自分がどこに向かって移動するといいかなど、これからの指針となる情報を確認することができる。

タイトル	差出人	入手方法
シャトルで【噴水公園】に来い	クァイス	SCENE1－8終了後までに、各地の郵便モーグリから入手
試作品が完成したので【橋の街】に来てくれ	シド	SCENE1－13後、郵便モーグリが届けてくれる
新しい仕事を渡すから【葡萄農園】に来い	クァイス	SCENE1－18後、郵便モーグリが届けてくれる
クリスタルアイドルについて調べてみたが	クァイス	SCENE2－8の途中で郵便モーグリが届けてくれる
【王立図書館】で待ってるぞ	クァイス	SCENE2－12後、郵便モーグリが届けてくれる
【王立図書館】行きのシャトルに乗れ	クァイス	SCENE2－20の途中で郵便モーグリが届けてくれる
スチームエンジンを【王都－草原駅】まで運ばせてくれ	クァイス	SCENE2－29の途中で郵便モーグリが届けてくれる
レイルへ	アルテア	SCENE2－36の途中でシドから受け取る
【王都－草原駅】で待ってる　早く来てくれ!	シド	SCENE2－47後、郵便モーグリが届けてくれる
ワシの工房に来てくれ	シド	SCENE3－18後、郵便モーグリが届けてくれる
バイガリのやつ　なにをやらかした?	シド	SCENE3－31後、郵便モーグリが届けてくれる
レイル!　知っとるか?	シド	SCENE4－7後、郵便モーグリが届けてくれる
第二のリザレクションを行います	アミダテリオン	SCENE4－10後、郵便モーグリが届けてくれる
ワシは王都へ向かう	シド	SCENE4－16からSCENE4－19終了までの間に、旧レト水道、コスタ・ファギータ、霊峰の参道のうち1カ所の郵便モーグリから入手
そろそろいいんじゃないか?	クァイス	SCENE4－16からSCENE4－19終了までの間に、ギルド船内・大広間の郵便モーグリから入手
いつまでもぶらぶらしてるんじゃないわよ!	ベル	SCENE4－16からSCENE4－19終了までの間に、レト水道、モーグリの森駅、リベルゴーシュ修道院のうち1カ所の郵便モーグリから入手

アルフィタリア新聞

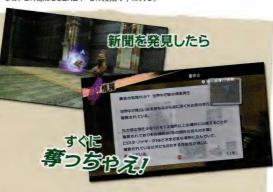
新聞を手に入れたら「アルフィタリア新聞」の袋に入れておこう。ほかの新聞社の新聞でも、かまわず入れてOK。ほとんどの新聞は読める期間が限られているので、取り忘れには注意しよう。

タイトル	新聞社	入手方法
アレクシスⅡ世号墜落　死傷者0人	アルフィタリア新聞	SCENE1－6終了までに、時計広場2階で新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
アレクシスⅡ世号墜落の陰に謎の女!?	日刊モグタイムス	SCENE1－6終了までに、時計広場1階で新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
ジュグラン参謀長が声明文を発表	アルフィタリア新聞	SCENE2－17終了後からSCENE3－3終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
ジュグラン参謀長辞任か!?	セルキーズタイムス	SCENE2－17終了後からSCENE3－3終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
アルフィタリア国王急病により謁見中止	アルフィタリア新聞	SCENE2－17終了後からSCENE2－20終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
「異能抑止法違反」犯人逃亡中!	アルフィタリア新聞	SCENE3－4終了後からSCENE3－30終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
セルキートレイン無期限運休	週刊クラヴァット	SCENE2－24終了後からSCENE3－3終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
スチームエンジンの轟音　高らかに	セルキーズタイムス	SCENE3－4終了後からSCENE3－30終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
リルティ史上初　セルキー族の上級士官誕生!	アルフィタリア新聞	SCENE2－24終了後からSCENE3－3終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
異変の前触れか？　世界中で謎の現象発生	日刊モグタイムス	SCENE4－7終了後からSCENE4－15終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借 ※
種族融和を目指して!　王都にて舞踏会開催	アルフィタリア新聞	SCENE3－4終了後からSCENE3－30終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
セルキーズギルドメンバー投獄!	アルフィタリア新聞	SCENE3－31終了後からSCENE4－5終了までに、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借
ジュグラン参謀長拘束!!	アルフィタリア新聞	SCENE4－19終了後から、新聞を読んでいるリルティ老人から拝借

※ 満ち潮の入り江にいるスティルツキンに話しかけても入手可能。なお、この際はSCENE4－5の段階で手に入る。

郵便モーグリの
本日も配達日和

欲しいときにもらえない情報もあるクポ

情報はナマモノ。いくら欲しくても、その情報の〝旬〟が過ぎてたら、世界中を走り回っても見つからないクポよ。特に新聞なんかは、すごーく早く〝旬〟が過ぎちゃうから、気をつけるクポね。もう、お爺さんに会うたびに新聞を奪うぐらいで、ちょうどいいかもしれないクポー。

各地のスタンドから手に入れたUMA通信は、もちろん「UMA通信」の袋に入れておく。内容の充実具合もさることながら、ほとんどにふろくがついているのがウレシイところ。

タイトル	配信会社	入手方法とアイテム
UMA通信 創刊号 特別ふろくボトルキャップ付	ガーディ通信社	SCENE1−13終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。ボトルキャップ付き
UMA通信 第2号	ガーディ通信社	SCENE1−18終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。メタルライター付き
UMA通信 第3号	ガーディ通信社	SCENE1−18終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。ヨーヨー付き
UMA通信 第4号	ガーディ通信社	SCENE2−2終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。タン付き
UMA通信 第5号	ガーディ通信社	SCENE2−5終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。ファッショングラス付き
UMA通信 第6号	ガーディ通信社	SCENE2−14終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。カプセルトイ付き
UMA通信 第7号	ガーディ通信社	SCENE2−22終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。つり革付き
UMA通信 第8号	ガーディ通信社	SCENE3−4終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。缶詰付き
UMA通信 第9号	ガーディ通信社	SCENE3−6終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。剥製付き
UMA通信 第10号	ガーディ通信社	SCENE3−18終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。チャノキの葉付き
UMA通信 第11号	ガーディ通信社	SCENE3−18終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。めいどの土産付き
UMA通信 第12号	ガーディ通信社	SCENE3−31終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。記念切手付き
UMA通信 第13号	ガーディ通信社	SCENE4−7終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。デザインダーツ付き
UMA通信 第14号	ガーディ通信社	SCENE4−10終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。アイボリーグッズ付き
UMA通信 第15号	ガーディ通信社	SCENE4−10終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。ボードゲーム付き
UMA通信 第16号	ガーディ通信社	SCENE4−15終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。ナット付き
UMA通信らしき手記	ガーディ通信社	SCENE4−15終了後、各地のUMA通信スタンドから入手。違反切符付き
UMA通信 号外	ガーディ通信社	SCENE3−18終了後に、一度海底洞窟に行くと、各地のUMA通信スタンドから入手
UMA通信 号外	ガーディ通信社	SCENE3−18終了後に、一度葡萄農園に行くと、各地のUMA通信スタンドから入手
UMA通信 号外	ガーディ通信社	SCENE3−18終了後に、一度王立図書館に行くと、各地のUMA通信スタンドから入手

その他

ここまで紹介してきた情報以外は、全部「その他」の袋に入れてしまおう。このうちいくつかは、素材やお金が付いているものもあるので、入手方法に要注目だ。

タイトル	差出人	入手方法とアイテム
大変便利です、道しるべ!	モーグリ商会	旧レト水道にある、道しるべを調べると入手
チョコボのてびき	レンタルチョコボ協会	初めてチョコボに乗った際に入手
橋の街自治会からのお知らせ	橋の街自治会	SCENE1−16終了後に、橋の街かシド工房地区の郵便モーグリから入手
葡萄狩りアルバイト募集中!	葡萄農園にじいろ組合	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
キノコ狩りシーズン到来クポ	森の駅のモーグリ	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
チョコボレース開催!	アルフィタリアTV	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
ケッカバウ開催中!	第7小隊ケッカバウ同好会	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
わが羊は何処へ	レト高原牧場主	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
乳牛失踪の件	収穫の平原牧場主	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
野牛注意報	アルフィタリア警察	各地の郵便モーグリから入手
かかしのお礼	トーゴ	SCENE2−22終了後に東部開拓地で野菜収穫に挑戦し、すべての野菜の収穫に成功していない場合、各地の郵便モーグリから入手
かかしの修理完了じゃ	シド	SCENE2−22終了後に東部開拓地で野菜収穫に挑戦し、すべての野菜の収穫を10回成功すると、各地の郵便モーグリから入手
かかしのバージョンアップ完了じゃ	シド	SCENE2−22終了後に東部開拓地で野菜収穫に挑戦し、すべての野菜の収穫を20回成功すると、各地の郵便モーグリから入手
もう降参じゃ……	シド	SCENE2−22終了後に東部開拓地で野菜収穫に挑戦し、すべての野菜の収穫を30回成功すると、各地の郵便モーグリから入手
緊急救助要請	アルフィタリア第3小隊	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
救援信号を見つけたら	院長	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
王妃の庭　庭師急募のお知らせ	王妃の庭管理局	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
四季の石庭　アーティスト募集のお知らせ	湯けむり芸術振興会	SCENE3−4終了後に、紅葉の駅で庭造りを体験していない場合、各地の郵便モーグリから入手
秋の庭コンテスト開催!	湯けむり芸術振興会	SCENE3−4終了後に、紅葉の駅で庭造りを体験しており、各季節のコンテストで勲章を取得していない場合、各地の郵便モーグリから入手
春の庭コンテスト開催!	湯けむり芸術振興会	SCENE3−4終了後に、紅葉の駅で秋の庭コンテストに参加して勲章を取得すると、各地の郵便モーグリから入手
夏の庭コンテスト開催!	湯けむり芸術振興会	SCENE3−4終了後に、紅葉の駅で春の庭コンテストに参加して勲章を取得すると、各地の郵便モーグリから入手
冬の庭コンテスト開催!	湯けむり芸術振興会	SCENE3−4終了後に、紅葉の駅で夏の庭コンテストに参加して勲章を取得すると、各地の郵便モーグリから入手
脱獄囚を捕まえろ!	監獄砂漠看守	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
海底からのメッセージ　その1	デヴァンテ	SCENE3−18終了後に、コスタ・ファギータの間欠泉から出現したメッセージボトルから入手。ボトルキャップ付き

タイトル	差出人	入手方法とアイテム
海底からのメッセージ　その2	デヴァンテ	情報「海底からのメッセージ　その1」入手後、コスタ・ファギータの間欠泉から出現したメッセージボトルから入手。ボトルキャップ付き
海底からのメッセージ　その3	デヴァンテ	情報「海底からのメッセージ　その2」入手後、コスタ・ファギータの間欠泉から出現したメッセージボトルから入手。ボトルキャップ付き
海底からのメッセージ　その4	デヴァンテ	海底洞窟の海賊の亡霊を何度も倒して成仏させ、そこに出現するメッセージボトルから入手。めいどの土産付き
読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その1	ペンネーム:まんまるコーン	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その2	ペンネーム:亡霊ハンター・ロッシ	情報「読者投稿:わたしは霊に遭遇した!　その1」入手後、奇岩の風穴で幽霊を目撃すると、各地の郵便モーグリから入手
読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その3	ペンネーム:罰あたりシスター	情報「読者投稿:わたしは霊に遭遇した!　その2」入手後、橋の街連結地区で幽霊を目撃すると、各地の郵便モーグリから入手
読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その4	ペンネーム:空腹の旅人	情報「読者投稿:わたしは霊に遭遇した!　その3」入手後、リベルゴーシュ修道院の聖堂で幽霊を目撃すると、各地の郵便モーグリから入手
読者投稿:わたしは霊に遭遇した! その5	ペンネーム:テイトンといっしょ	情報「読者投稿:わたしは霊に遭遇した!　その4」入手後、セルキートレイン(監獄砂漠駅行き)で幽霊を目撃すると、各地の郵便モーグリから入手
秘密のゲレンデ!	君だけのコーディ	SCENE3−18終了後からSCENE4−19終了までに、各地の郵便モーグリから入手
秘密のゲレンデ?	あなたのアデル	情報「秘密のゲレンデ!」入手後からSCENE4−19終了までに、各地の郵便モーグリから入手
近道を教えてやるよ	ギルドのセルキー	拒絶の滝、盟約の滝、リベルゴーシュ渓谷で倒したフラッグと雪だるまの数が50個以上になると、各地の郵便モーグリから入手
桜の花びら占い	マーガレット	SCENE2−22終了後に、各地の郵便モーグリから入手
リベルゴーシュ修道院からのお知らせ	リベルゴーシュ修道会	SCENE3−4終了後に、各地の郵便モーグリから入手
指名手配書	アルフィタリア警察	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
小さな王様を探しています!	チャイム	SCENE3−18終了後に、各地の郵便モーグリから入手
約束の国へ	チャイム	小さな王様レオと従者チャイムに30回以上遭遇したあと、コスタ・ファギータにいる2人をワープポイントの中に放り込む。その後、各地の郵便モーグリから入手。10000G付き
チョコボの卵を見つけたら	院長	SCENE3−4終了後に、各地の郵便モーグリから入手
今週のお宝争奪戦情報　その1	トレジャーハント倶楽部	橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その2	トレジャーハント倶楽部	その1のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その3	トレジャーハント倶楽部	その2のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その4	トレジャーハント倶楽部	その3のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その5	トレジャーハント倶楽部	その4のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その6	トレジャーハント倶楽部	その5のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その7	トレジャーハント倶楽部	その6のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その8	トレジャーハント倶楽部	その7のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
今週のお宝争奪戦情報　その9	トレジャーハント倶楽部	その8のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手

➡その他の続き

タイトル	差出人	入手方法とアイテム
今週のお宝争奪戦情報　その10	トレジャーハント倶楽部	その9のお宝を入手後、橋の街の掲示板を調べると入手
にじいろ葡萄狩りの報酬	葡萄農園にじいろ組合	葡萄農園で、葡萄狩りに勝利すると、各地の郵便モーグリから入手。240G付き
キノコ狩りのお礼クポ	森の駅のモーグリ	モーグリの森駅で、きのこ狩りに勝利すると、各地の郵便モーグリから入手。チャノキの葉付き
羊のお礼です	レト高原牧場主	レト高原で、羊を救出すると、各地の郵便モーグリから入手。360G付き
乳牛のお礼です	収穫の平原牧場主	収穫の平原で、乳牛を救出すると、各地の郵便モーグリから入手。缶詰付き
乳しぼりのお礼	トーゴ	東部開拓地で、搾乳をすると、各地の郵便モーグリから入手。120G付き
野菜収穫のお礼	トーゴ	東部開拓地で、野菜の収穫をすると、各地の郵便モーグリから入手。280G付き
感謝状	アルフィタリア第3小隊	終戦記念碑の丘で、がれきの下から8人全員を救助すると、各地の郵便モーグリから入手。100G付き
大雪原ではお世話になりました	大雪原で遭難していた男	大雪原で遭難者を救助すると、各地の郵便モーグリから入手。アイボリーグッズ付き
坂道ではお世話になりました	転がっていた男	王都ー草原駅かギルド船内・通路で、坂道を転がっている男性を助けると、各地の郵便モーグリから入手。100G付き
坂道ではお世話になりました	転がっていた女	王都ー草原駅か旧レト水道か巡礼の氷窟で、坂道を転がっている女性を助けると、各地の郵便モーグリから入手。100G付き
野牛退治のお礼です	野牛から救われた男	東部開拓地で、野牛に襲われている男性を助けると、各地の郵便モーグリから入手。120G付き
野牛退治のお礼です	野牛から救われた女	東部開拓地で、野牛に襲われている女性を助けると、各地の郵便モーグリから入手。120G付き
この前は助かったぜ	監獄砂漠からの脱獄囚	シド工房地区で、脱獄囚を引き渡すと、各地の郵便モーグリから入手。ボードゲーム付き
脱獄囚逮捕にご協力感謝します	監獄砂漠看守	シド工房地区で、脱獄囚を捕まえると、各地の郵便モーグリから入手。ビジュアルアート付き
井戸の底からありがとう	井戸男	葡萄農園で、井戸男の話をすべて聞くと、各地の郵便モーグリから入手。にじいろワイン付き
お宝の分析結果　その1	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その1のお宝を見つけると入手。四つ葉のクローバー付き
お宝の分析結果　その2	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その2のお宝を見つけると入手。プリズム付き
お宝の分析結果　その3	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その3のお宝を見つけると入手。テーブルウェア付き
お宝の分析結果　その4	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その4のお宝を見つけると入手。聖遺物付き
お宝の分析結果　その5	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その5のお宝を見つけると入手。クラウン付き
お宝の分析結果　その6	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その6のお宝を見つけると入手。めいどの土産付き
お宝の分析結果　その7	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その7のお宝を見つけると入手。ベーゴマ付き
お宝の分析結果　その8	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その8のお宝を見つけると入手。モデルガン付き
お宝の分析結果　その9	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その9のお宝を見つけると入手。観葉植物付き
お宝の分析結果　その10	トレジャーハント倶楽部	宝の地図　その10のお宝を見つけると入手。装飾リボン付き

EXTRA
[世界の形成、創造主の言葉]
エクストラ

開発陣インタビュー

ゲームシステム、主人公、ロケーションなどが従来の『ファイナルファンタジー(以下FF)』とは一線を画す本作。
そんな新しい『FF』がどのようにして生み出されたのか？
プロデューサー河津秋敏をはじめとした開発陣が語り尽くす！

Wiiの特性を活かして"自由"な『FF』へ

──これまでの『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル(以下FFCC)』シリーズとは違って、今回はアトラクション・アドベンチャーと冠した、よりアクション性の強いゲームになっています。まずは、その理由から教えてください。

河津　ゲームキューブでも『FFCC』を作っていたので、Wiiが発表されたときも、このハードでぜひやりたいと手を挙げさせてもらいました。それから、Wiiの特性を活かすにはどうしたらいいいかを考えて、直感的に手軽に遊べて、かつ『FFCC』らしいリアルタイムのゲーム性を持った、今回のような形にしたんです。

──本作のコンセプトとして、「プレイ、ヒーロー。」「とことん自由へ」というキーワードがありますが、このコンセプトに決めた経緯を教えてください。

河津　最初から主人公がヒーローで、ヒーローらしい活躍をして、プレイヤーにそれを楽しんでもらうというコンセプトは決まっていました。「自由へ」という部分は作ってみてからじゃないとわからなかったので、それがメインのコンセプトになるんじゃないかと思ったのは、作り出してから1年くらい経ってからですね。自由度が高くて、これだったらプレイヤーが何をしても楽しんでもらえるんじゃないかという手応えを感じるまでは、いろいろと試行錯誤を繰り返しました。

遊びが評価されるプレイアブルイベント

──本作ではイベントシーン中に操作できる「プレイアブルイベント」が非常に特徴的ですが、作るにあたって意識した点を教えてください。

丹波　今回はイベント中にプレイアブルイベントがいろいろと入ってくるので、その前後のつながりに違和感が出ないようにというのは意識しましたね。いい気持ちで、イベント中にゲーム(プレイアブルイベント)ができる感覚っていうのかな。

河津　いままでだったら、いったんロード画面を入れるとかしていたんですけど、それだとやっぱり気持ちが切れてしまいますよね。だから、今回はイベント担当の人に苦労はかけましたが、ほとんどの場所でスムーズにイベントからプレイアブルイベントにつながるようにしてもらったんです。

──そもそも、プレイアブルイベントでストーリーが進む形にしたこと自体が画期的ですよね。

河津　冒頭は従来の『FF』っぽいイベントシーンで始めようというのは、最初から決めていたんです。それは、このゲームは「FFです」というのを、プレイヤーにわかってもらうために絶対必要だと思ったので。で、そこから魔物を撃つプレイアブルイベントになって、それが終わるとアレクシス号を操縦するイベントになるわけですけど、意識したのは、特殊なものではなくて、誰でもどこかで見たことがあって、あんまりゲームをプレイしない

人でも「あ、ゲームなんだ」ってわかるものにすることでした。操作やルールなんかは説明しなくても理解できて、見た瞬間に何をすればいいかがわかるというか。アレクシス号のプレイアブルイベントにしたって、昔デパートの屋上にあったゲームがそのまんま出てくるみたいな感じになっていますよね。そういう、イベントと連動して盛り上げる内容にしようと意識して作りました。

――アレクシス号を操縦するプレイアブルイベントは、かなり難しいですよね?

河津　あそこは、遊園地の乗り物みたいに、ガンガン壁にぶつかって、「わーわー、キャーキャー!」言うイメージを出してほしかったので、もうぶつかるように作ってます。初プレイで、ノーミスで飛ばせる人はいないと思いますよ(笑)。

――みなさんは、うまく飛ばせるんですか?

板鼻　けっこう苦労しましたね。ノーミスで飛べたのも、開発も後半になって1回だけなんで。あそこは、さっき河津が言ったように、叫びながら遊んでください。ゲームオーバーにはならないので(笑)。

小島　壁にぶつかると、それ用のボイスも聞こえるしね。そういう楽しみ方もあると思いますよ。

――うまくノーミスで飛べれば勲章がもらえるので、ヤリコミ派は練習必至ですね。そういえば、勲章はどういった経緯で入れようと思われたのでしょうか?

板鼻　今回は広大なフィールドのなかで、自分で遊び場を見つけられるというのが大きな特徴なんですけど、その自分で見つけた遊びが評価されるとうれしいだろうなと思って、勲章というシステムを入れてみました。あとは、「こんなことをしてもいいんだよ」っていう、"遊び方のアドバイス"という意味もあります。ただ、最終的にどういったことをすれば勲章をもらえるんだっていうのは、バトルプランナーの山内や、フィールド担当の松田が決めていったので、「こんなところに勲章があるんだ!」って、自分でも探しながら遊んでいましたね。

松田　フィールドでは、あんまりあれこれと強制的に何かをやらせないようにする方向で進んでたんですが、そのままだと何もなくて"するっ"といけちゃうゲームデザインになってしまいますよね。だから、いろいろと触ってもらったときに勲章が出るようにして、「探してみよう」という気持ちになってもらうようにしたんです。ただ、たくさんありすぎて、自分でも全然見つけられない(笑)。

――小鳥が頭に止まったら勲章がもらえるとか、条件がユニークなものが多いですよね。アイディアはどうやって出していったのでしょう?

松田　まずこのフィールドには鳥を、ここには魚、ここには牛、みたいに配置を決めていくんですけど、そのときにそいつらがどういったことをすれば「オッ!」と思って

◆インタビュー対象スタッフ紹介

河津 秋敏 Akitoshi Kawazu

プロデューサー/シナリオ/スペシャルステージプランナー

プロデューサー。シナリオ構成も行なう、本作の生みの親的存在。

板鼻 利幸 Toshiyuki Itahana

ディレクター/メインキャラクターデザイン

ディレクションを担当。メインキャラクターのイラストも作成。

山内 一弘 Kazuhiro Yamauchi

シナリオ/バトルプランナー

魔物のリアクションなどの戦闘に関するパートとシナリオを担当。

山岸 岳史 Takeshi Yamagishi

バトルプランナー

魔物の各種データ作成や配置位置、バランス調整などを担当。

松田 友輔 Yusuke Matsuda

フィールドプランナー

フィールドの各種設定を担当。フィールド、デザイン画像の作成も行なう。

丹波 豪人 Hidehito Tanba

イベントプランナー

シナリオを元にして、ゲーム中のカットシーンの演出を担当。

小島 雄一郎 Yuichiro Kojima

キャラクターテクスチャデザイナー/モンスターアートデザイナー

キャラクターや魔物のテクスチャー画像の担当。監修と作成を行なう。

見た瞬間に何をすればいいかがわかる内容にしたかったんです（河津）

くれるかを考えて、それを勲章の形にしていった感じですね。見てくれた人の心が、肯定否定どっちでもかまわないので動いてもらえばいいと思って作っているので、ほかの制作スタッフから「意味わかんない」とか言われたこともありましたけど。個人的には、乳牛が乳をレーザーみたいに発射するヤツなんかは、気に入っているんですけどね（笑）。

小島　あれは、ギャグなのかシュールなのかっていう……。萌えましたね（笑）。

授乳ビームを放つ乳牛

──フィールドでは画面の右下にテロップが出て、そこはどんなところなのかを説明してくれますよね。なぜ、あのような仕掛けにしたのでしょう？

松田　Wiiは“お茶の間”にあるハードなので、ゲームをプレイしている人以外の人がテロップを見ているときに、「ああ、なるほどね」って思ってもらえるようにしたかったんです。あとは、それを読んで、プレイしている人に「こういうところがあるんだよ」っていうふうに教えてあげるとか。だから、あの文章は攻略には直接関係ない豆知識みたいなものにしてあるんです。

“いじりたくなる”魔物をめざして

──乳牛もそうですけど、魔物もユニークなリアクションをとるものが多いですよね。動きや配置はどうやって決めていったんですか？

山岸　1つはなるべく飽きがこないように、同じものが連続しないようにして、どこに行っても新しい発見があるようにしましたね。

山内　あとは、草原タイプのマップには大きい魔物がいたり、逆に小さい道のようなマップには、プリンみたいなヤツが“みっしり”いるようにしたりとか、そういったテンポを大事にして配置するようにしました。

丹波　倒し方がおもしろいというか、難しいのもいますよね。鉄巨人（P.226）なんて、最初聞いたとき「えー!」って思いましたもん。バイザーを降ろして、目から出るビームで自滅させるなんて聞かなきゃわからない。なんとか倒しましたけど（笑）。

鉄巨人

板鼻　でっかい魔物はおもしろいよね。僕は攻略法を聞いちゃうとつまらないと思ったんで、たまにヒントだけもらってたんですけど、それも聞かずに延々とやってるときは、「それ違う!」とか言われたりした（笑）。

丹波　（鉄巨人は）いじりたくなるようなものがたくさんついているデザインなんですけど、それらを実際にいじれるようにしてるのが、すごいなと思いましたね。

山岸　触れられるっていうことを、見た目でわかるように

したかったんですよ。たとえば鉄巨人だったら、背中にでっかいギアをつけてるんですけど、これまでのFFシリーズに出てきた鉄巨人は、そんなのつけてないですよね。それをあえてつけることで、「これはなんだろう」って思ってほしかったんです。実際、あそこにポインタを合わせるとロックできるようにしてるんですけど、今回はそういう誘導ができるようなデザインにしてもらいました。

板鼻　魔晶アーマー（P.236）の発注があったときは、「大丈夫か？　こんなのホントに作れるの？」って、みんなで大騒ぎしたけど（笑）。

小島　僕の方で1回作ったものを魔物班に渡したら、「ここは外れるようにしてください」とかね。そんな感じで、「こういう動きができたら、おもしろいね」っていうのを、みんなでふくらませていった感じです。

魔晶アーマー

――お気に入りの魔物を教えていただけますか？

小島　プッチンフラン（笑）（※1）。

板鼻　あれは気持ちいいよね。

小島　頭についてる傘を取るとプリンが「ドバ！」って出てくるんですけど、一発ネタなわりにはすごく手間がかかって……。

板鼻　「透明な容器をどうするんだ！」って、デザイナーがぶーぶー言ってたね（笑）。

心に残るシーンが必ずあります！

――カメラワークについてですが、イベントとの連動をとるのは、かなり大変だったと思うのですが。

山内　そうですね。「おもしろみがない」とか「ちょっと使いにくい」とかで、かなりの回数作り直しました。

河津　画（え）的にというか、カメラの動きとしておもしろくすると、画面が動きすぎて実際にプレイできないとか、逆に落ち着いてプレイできるようにすると、カメラがまったく動かなくておもしろくないとかね。あとはデバッグの人に「これだと酔っちゃって、プレイできません」と言われたりして（笑）。とにかく、非常に大変でしたね。

――イベントシーンのカメラワークでは、一部映画を見ているような印象を受けました。

丹波　やはりレイルが、すごく男前というか、細かいことを気にしない、ある意味ジェームズ・ボンド（※2）のようなキャラクターなので、泥臭くならないように、スタイリッシュでパシっと決める画を撮ることを心がけましたね。長くダラダラと撮るのではなく、印象に残るカメラアングルがイベント中に1つは必ずある。たとえば、ネクタイを直す仕草だとか、「俺に任せろ」と言ったときの仕草とか、ゲームが終わったときに「あのときの画は覚えているな」っていうふうに、プレイヤーの心に残ってくれるものというのを意識して撮ったんです。

ネクタイを直すレイル

――いちばん注目してほしいシーンは、どこでしょうか？

丹波　ダンスシーンですね。登場する人が多くなるとそれだけ大変なんですけど、ふだんはスポーティなレイルが、ここだけフォーマルでラグジュアリーに変身するので、そのギャップに注目してほしいです。

――「ビーチバトル」（P.059）は刺激的でしたね。

丹波　あれは、いろいろと怒られてしまったイベントでしたねぇ……。

――なぜですか？

丹波　なんか、倫理的な問題で（笑）。開発初期から水着のキャラクターが"ドンケツ"するプレイアブルイベントの案はあったので、どうせそういうノリのゲームを作るんだったら、とことんまでやっちゃおう！　と思いまして。調子に乗って作ったんですけど、「これは見せられないね」って言われました（笑）。

板鼻　僕らが喜んじゃう映像を作ってくれちゃったので（笑）。

――ベルが登場するイベントなんかは、グッとくるカットが多いですよね。尻餅つくところとか。

丹波　そうですね。今回、ベルだけじゃなくて、女の子のモーションはかわいいですよね。

板鼻　今回はスレンダーで「ストーン」とした、アニメとかゲームでありがちなモデルというよりは、足もそんなに長くない、ある意味リアルで身近な感じになるようにしてるんです。だから、尻餅とかそういったポーズをと

※1 桜の関所に出現する魔物フラン（P.233）のこと。有名なカッププリンの商品名を参考にしているようだ。
※2 映画や小説で世界的知名度のある『007』の主人公。遂行不能と思われる計画も軽々と成功させる、スパイの代名詞的存在。

らせると、ちょっと生々しくなるのかな（笑）。
小島　ベルは、いまの服装になるまで、何回か修正したよね。倫理にひっかかるからって（笑）。
板鼻　そうそう（笑）。最初は胸のリボンがなかったんだよね。でも、河津から「これ見えすぎだろ」って言われて、リボンをつけたんです。

ベルのリボン

魅力あふれるキャラクターを生み出すために

──では、次にデザインのお話を聞かせていただきたいのですが、まずはメインキャラクターたちのデザインコンセプトを教えてください。
板鼻　レイルは、ラフでどこでも立ち回れる、オーバーアクションに耐えられる格好というのを、まず初めに考えてデザインしましたね。今回は「冒険活劇」なので。だから、フライトジャケットのような上着を着て、ワークパンツをはいて、ちょっと汚いところに行っても大丈夫なようにしてあります。襟首が大きくて、ゲーム内で動かすにはちょっと難しいかなと思ったんですが、そのおかげで"キャラが立った"んじゃないでしょうか。あとは、レイルの突き抜けた性格が出るといいな、と思ったので、黄色とか白を基調とした服装にして、暗い面というかシリアスなところを服装的に強調することがないように意識しましたね。
──ベルはどうでしょう？
板鼻　本作でのベルの"立ち位置"っていうのは、最初は興味本位でレイルたちと接触して、次第に事件に巻き込まれていく、ある意味、プレイヤーと同じ目線のキャラクターなので、あんまりキレイすぎて謎めいた女性っていうよりは、気取らない身近なキャラクターにしたかったんです。だから、デザインもスマート過ぎるのではなくて、お腹なんかも、ちょっとぽちゃっとしてて、決めすぎないように。ただ、やっぱり人間系の女性なので、ファッションとかにも気を遣って、女性が見てもあんまり違和感のない格好にするというのは意識しました。
──ファイスはいかがですか？
板鼻　ファイスはレイルとどう差別化するか、という点が苦労しました。やっぱり、この2人は一緒にいることが多いので。いちばん最初に書いたときは、もっと野性味があって、肌の露出も多かったんですけど、最終的にはスマートにして、カラーリングも少しダークな感じにしてみました。（初期デザインはP.316参照）
──アミダテリオンはどうでしょう？
板鼻　アミダテリオンが、いちばん難しかったですね。ユーク族は下手するとコミカルな方に寄りがちになるんですけど、今回のデザインは神秘的というか、凛として人知を超えたところの生き物という感じが、奇妙な姿の中にうまく出せたんじゃないかと。
──最初の登場シーンで、女性の声だとわかったときはびっくりしました。
河津　最初男だと思ってセリフも書いていたんですけど、途中から「あれ？」って感じで、僕も驚きました（笑）。役割的には完全に男で、途中から女性的な部分が出てくるんですが、そのあたりも田中敦子さん（※3）が、うまく表現してくれてましたね。おかげで、本当の意味でのヒロインになってると思いますよ。そういえば、アミダテリオンを女性ですって言ったのが山内なんですよ。で、女性だったら田中敦子さんしかいないって言ったのは板鼻です。
──ちなみに、どこがクリスタルになっているんですか？
板鼻　背骨というか、脊髄の部分ですね。難しいんですよ。ユークって身体中が金属質なので、クリスタルをどこに置いても飾りに見えてしまう。だから、一番わかりやすいところにしました。

身体の内側が見えるシーン

小島　身体の内側が見えるシーンがけっこうエグいんですよね。よく見ると、背骨がすごいリアルに作られてたり。
板鼻　すみません（笑）。
──では、ジュグランのデザインコンセプトを教えていただけますか？
板鼻　なんとなくいい人っぽく見えるけど、じつは悪だったりっていう感じには今回はしたくなかったので、とにかく悪役っぽく見えるように描きました。あと、ジュグランの種族はリルティなんですけど、リルティって『FFCC』シリーズ中でも背の小さい種族なんですよね。でも、そのままの設定で描いてしまうと、最後の方でレイルが小さいヤツをいじめているような画になりそうだったので、か

なり巨体で、憎々しげなキャラクターにしました。ただ、ゲーム内では人間味も出ているキャラクターにすることができたので、制作チーム内でも人気は高かったですよ。

――アルテアはいかがでしょう?

板鼻　アルテアには"ヒロイン然"としてゲームのなかにいてほしかったので、ベルが身近にいそうな感じにしたのに対して、優等生っぽく、芯が強くてしっかりした理想的な女性として描いてみました。あまり小さくしすぎて子供らしいキャラクターにしてしまうと、どうしてもレイルと並んだときにギャップが出てしまったり、お話のなかで彼女の芯の強さが描かれていく際に弊害になってしまうと思ったので、若干背の低い女の子という形にしてあります。

――小島さんは、板鼻さんが描いた絵をゲーム内で動くように作り上げるという仕事を担当されたわけですが、一番大変だったのは、どういったところですか?

小島　全体的に大変でしたね(笑)。主要キャラクターたちはひとりひとり板鼻と話しながら作っていったんですけど、板鼻自身の絵がデフォルメされているんで、それをリアルな頭身にしていくのは大変でした。身長も一番初期の絵からだいぶ変わったんですよね。

板鼻　僕の絵はかなりラフなので、実際にCGに起こすには、埋めなくちゃいけない部分がたくさんあるんです。それを小島がやってくれたわけですけど、身に付けている衣装の質感なんかは、かなり彼の力を借りてやった部分ですね。三面図を描くと、CGにするときにデザイナーがふくらませる幅がなくなっちゃうので。

小島　そうですね。僕的には、板鼻の絵がかわいらしいので、それを格好よく見せるという所にこだわりました。

――レイルの背中のエンブレムデザインには、おもしろいものがたくさんありますが、どのように決めていったのでしょうか?

小島　何かカスタマイズ要素を入れたかったので、最初からエンブレムのシステムは考えてあったんですけど、ずっとため込んでしまって(笑)。だから、開発も終盤になってから、ノールールでいろんな人に考えてもらいました。

板鼻　そうそう。最初はエンブレムに能力も加えるかっていう話もあったんですけど、それだとみんな同じ絵柄を使うことになりかねないと思ったので、今のような"集める系"で、いろいろと取り替えて楽しめる仕様にしたんです。絵柄については、描いた人の好きなものだったりしています。あとは、プログラマー陣に『フロントミッション(※4)』の担当をしていた人間が多かったので、そっち系のエンブレムを入れたりとか。『ナナシ ノ ゲエム(※5)』のは、開発にいた人がこっちに入ってきたんで、1つ描いてもらったんです。ちゃんと許可はもらってます(笑)。

プレイヤーの選択で、遊びの幅が変わってくると思うんです(板鼻)

※3 マウスプロモーション所属の声優・ナレーター。代表作:「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」(草薙素子)
※4 「ヴァンツァー」と呼ばれる人型機動兵器による戦いを描くゲームシリーズ。エンブレムのストライクワイバーンズ(P.278)は、『フロントミッション5』に登場する部隊のマーク。
※5 遊ぶと一週間以内に死ぬという呪いのゲームと、そのゲームの周りで発生する不可思議な出来事の真相解明をめざすゲーム。エンブレムのナナシ ノ エンブレム(P.272)は、このゲームのビジュアルをモチーフにしている。

あの“カニ”がどこかにいます

――では、公式攻略本だから言える秘密のネタや、「こんな遊び方もできる!」ということがありましたら、教えていただけますか?

山岸　とにかく普通のゲームではできないことがたくさんできるようになっているので、そのあたりを楽しんでほしいですね。たとえば、街で遊んでいる子供を押したりできるんですが、じゃあ高い所から落としたらどうなるか?　あとはものを街の人にぶつけたらどうなるのか?　その先にリアクションが待っていることがあるんで、いろいろ試してみてください。

松田　作っているスタッフも、「これだと痛そうに見えるから、ぶつけられても喜んでいるみたいにしよう!」とか、なんか楽しそうに作ってました(笑)。

小島　あとは、街の人などが非常によく動くように作られているので、たとえばレイルにくっついてくる子供の前にものを置いてみるとか、人とものとを組み合わせたときにどんなリアクションをするかっていうのも、楽しめると思いますね。あるところにいるモーグリがゴミを捨てるんですけど、そのゴミ袋を遠くに置いても、ちゃんと取りにいくんです。じゃあ、ゴミ袋を家の中に入れたらどうなるのか?　まあ、やっちゃいけないですけどね(笑)。

板鼻　写真を撮影する機能もあるんで、おもしろい写真を撮ったりもできますよ。

丹波　女の子を後ろから転ばして、四つん這いになっているところをカメラで撮ると(笑)。マジメな話をすると、今回は主人公がこんな性格なんで、『007(※6)』のDVDを全巻そろえたんですよ。カメラワークの参考用に。あるシーンでちょっとオマージュしてあるんで、わかる人が観たらわかるかもしれませんね。

松田　あとは、『FFCC』に出てくる“カニ(※7)”がどこかにいるので探してみてください。

小島　普通にサワガニみたいになってますけどね(笑)。

板鼻　前のタイトルから時代が過ぎて変化してるので、ちっちゃくなっちゃって(笑)。

カニ(ジャイアントクラブ)

ファンが望むことを形にしたい

――今後の『FFCC』シリーズは、どういった展開になるのでしょうか?

河津　マルチな部分だったり、独特の4種族の世界観だったり、今作のようにフィールドで自由に遊べるっていうことだったり、ファンのみなさんが望んでいる部分がいくつかあると思うんですけど、何かしらの形でそれぞれをやっていきたいですね。さすがに全部をいっぺんにやったら大変なことになりますから(笑)。次回をどういう作品として提案していくかは、これから考えます。

――最後に、読者へのメッセージをお願いします。

松田　とにかく、なんでも自由に触ってみると、楽しいリアクションが返ってくるゲームにしたので、いろいろ試してみてください。

小島　最初から狙っていた、横で見てる人が「ちょっと触らして」って言いたくなるようなゲームになっているとは思います。なのでぜひ横でも見てほしいです(笑)。

板鼻　ストーリーを楽しんで一度クリアされた方は既に多いと思いますが、アクセサリなんかを切り替えて、こんなものがあるとアイテムが取れたのかとか、攻撃力を下げたうえで射程を伸ばすと違うことができたとか、プレイヤーの選択で遊びの幅が変わってくると思うので、ぜひ隅から隅まで突っ込んで遊んでほしいですね。

山内　お話がジェットコースターのように展開し、急かされる話なんで、1回さくっとクリアしてもらったあとで、2回目はゆっくり見てもらうと「こんなものまであったんだ」みたいなものが見えてくると思います。ぜひ2周目はゆっくり遊んでください。

山岸　普通に遊んでももちろん楽しめますが、普通じゃない遊び方をしても、それに応えるようなリアクションが待っています。ぜひ、そんな遊びもしてみてください。

丹波　主人公のレイルがすごくかっこいいので、ヒーローをロールプレイできるゲームだと思うんですよね。映画のスターになりきっちゃうみたいな感覚でレイルになりきってプレイしてほしいです。

河津　見てる人も楽しめるところがあるので、この攻略本を読んで細かいところまで知ってもらったうえで、魅せるプレイをやってみてください。それでみんなに楽しんでもらって、“布教”していただければありがたいです。

――ありがとうございました。

※6 ジェームズ・ボンドを主役とする、大ヒット映画・小説の題名。発音は「ゼロゼロセブン」ではなく、「ダブルオーセブン」が正しい。
※7 初代『FFCC』から登場しているジャイアントクラブのこと。

コンポーザーインタビュー

斬新なゲームシステムもさることながら、それを盛り上げる音楽も、
本作を語るうえで欠かせない要素だ。
その音楽を生み出したコンポーザーのお2人に話を聞いた。

――お2人の今作での役割を教えていただけますでしょうか？

岩﨑　今回は各々が自分の担当分の作曲、編曲、シンセオペレート、ミックスにいたるまでを完結するスタイルでやりました。スクウェア・エニックスでは作曲者とシンセオペレーターが分業して1曲を完成させることも多いのですが、シンセオペレーター出身である僕らには、ほかの人にシンセオペレートしてもらうよりは自分たちで完結した方が柔軟性があるし、いろいろと効率がよかったんです。今回ゲストで2曲参加してくれた谷岡（※1）にも同じように1人で完結してもらいました。

山﨑　プロデュースに関していえば、お互いの曲についてはデモの段階で、聴かせ合いながら、方向性の確認やアイデアを出し合って、整合性をとっていきました。そういう意味ではプロデュースは2人で行なったということになりますね。

岩﨑　曲の分担に関しては、最初に都市や村など主要な部分の曲を僕が作りはじめてしまっていたので、あとから合流した山﨑にはラスボスや、ゲーム中の重要なイベントを重点的に担当してもらい、お互いがモチベーションを高く持ってやれる工夫をしました。キャラクターのテーマは、あまり深く考えずに、ひとまずレイル、アルテア、セルキー族を僕が担当ということで割り振りましたが、蓋を開けてみたら、平和で優しくなれるような穏やかな曲ばかりでした（笑）。

山﨑　自分はアミダテリオン、ジュグラン担当でしたが、蓋を開けてみたら、ダークサイドな曲ばかりでした（笑）。

岩﨑　僕は『フロントミッション』でここ数年ダークな曲をたくさん作らせてもらっていたので、いい気分転換になりました（笑）。

山﨑　今思えば、そのテンションのギャップがおもしろかったですね。今日はこの緊張感溢れるシーンに曲をつけようと神経を研ぎすましていると、お隣の岩﨑ブースから「ブンチャカブンチャカ」陽気なウエスタンが聞こえてきて拍子抜けするというか（笑）。

岩﨑　次に機会があったら役割チェンジしますかね（笑）。

――全曲目を統一して意識したイメージはありますでしょうか？　また、ディレクションチームやシナリオチームからの要望などはありましたか？

岩﨑　「アドベンチャー」、「ワクワクするか」という基準に曲が合致するかを考慮しながら作るように2人でコンセンサスをとりました。ジャンル的には「アメリカン」というキーワードを軸にしつつ広げていきました。

山﨑　歴代『FF』のイメージというとどうしてもやや湿っぽいマイナー調の感じがあるのですが、今回はそういったイメージを払拭したかったので、カラッとした空気感のあるメジャー調のものを真ん中に持ってくるという形で進めていきました。

岩﨑　チームからの要望としては、「初代『FFCC』っぽくないものでよろしく！」と（笑）。

※1 谷岡久美氏。歴代『FFCC』シリーズのサウンドを手掛ける作曲家。

◆プロフィール

岩﨑 英則　Hidenori Iwasaki

1971年4月6日生まれ。シンセオペレーターとして、『FFXI』『デュープリズム』などを手掛ける。コンポーザーとしては『フロントミッション4、5』など。

山﨑 良　Ryo Yamazaki

1972年7月1日生まれ。シンセオペレーターとして『サガ フロンティア2』『キングダム ハーツ』を、コンポーザーとして『ダージュ オブ ケルベロス－FFVII－』などを手掛ける。

山﨑　プランナーの方からよくある「悲哀テーマ1、緊張テーマ2」みたいな簡単な発注表はいただきましたが、全体を通しての具体的な指示は特にありませんでしたね。デモができたらゲームにのせてみて、最終的には河津と板鼻に聴いてもらい、感想や要望をいただいて調整していったんです。

岩﨑　開発当初、主要プランナー全員に聴いてもらっていたのですが、リクエストがまとまらず混乱してしまって……(笑)。いままでにない、新しいゲームを作り上げたい、という個々のゲームに対する熱い思いの証であったと思います。

――シリーズ過去作品のサウンドを意識した部分、継承した部分などがありましたら教えてください。

岩﨑　プレイヤーさんの反応がよかった初代『FFCC』は意識しましたね。古楽器を使ったキャッチーなメロディ路線。ただそのままでは今作には素朴すぎて物足りないと思ったので、ギターやバイオリンなどの楽器を使って、幅を広げる工夫をしました。

山﨑　オールドプレイヤーさんにも喜んでもらおうと、意図的に初代『FFCC』から「星月夜(※2)」、「約束のうるおい(※3)」をアレンジして入れました。

岩﨑　ダンスシーンの曲ね。河津からは「クラヴァット族=ケルト、セルキー族=タンゴで」というオーダーだったよね。

山﨑　自分の曲でもよかったんですが、「あっ、あの曲だ!」と反応してもらうために人気のある2曲を選ばせていただきました。気づきましたよね(笑)。

岩﨑　なんて『FFCC』ファン思いな僕たち(笑)。

――本作のサウンドを作るときに、最も難しかった部分を教えてください。

岩﨑　最初のコンセプトが決まるまでは悩みましたね。あとは悩むというよりは、手間暇かけたのはオーケストラ。

山﨑　やはりアドベンチャーといえばハリウッド映画のような壮大なオケを再現したいというのがあって、いろいろ準備がたいへんでした。

岩﨑　オーケストラはもちろん生で収録したのですが、ハリウッド映画のような壮大なオケサウンドとなると、国内ではなかなか実現が難しい部分もあって。

山﨑　人数感とか、ホールの広さとか諸々。

岩﨑　結果、壮大さを補うには生オケに打ち込みのサンプルを足そうという話になった。

山﨑　そうなると行程的には、作曲→オーケストレーション(※4)→オペレート→オーケストラ収録→再度調整のためオペレート→ミックスという流れになり……。

岩﨑　ギリギリまでしんどかったね(笑)。

――お2人それぞれのお気に入りの曲と、その曲名、曲へのコメントをいただけますでしょうか?

岩﨑　僕は全体的に楽しくやれたという印象です。でもしいてあげるとすれば、「スカイダイブ!❶」、「小さなドメーヌ❷」、「Catch And Throw❸」、「クリスタルベアラーランブル❹」あたりかな。「スカイダイブ!」は開発の一番最初に作った曲で、ディレクターの板鼻からは、「ゲームの冒頭から、いきなり最高潮！　これが今回のメインテーマだ！　くらいの曲が欲しい」というリクエストをもらい作った曲です。そういう意味で特に気合いが入ってました(笑)。「小さなドメーヌ」は、「おいしい

岩﨑氏お気に入りの曲と使用シーン

❶ スカイダイブ!

使用シーン：魔物を撃て!(P.046)

❷ 小さなドメーヌ

使用シーン：葡萄農園(P.144)

❸ Catch And Throw

使用シーン：桜の関所などの戦闘シーン(P.110)

❹ クリスタルベアラーランブル

使用シーン：スタッフクレジット

お酒が飲める人生って幸せ！」を表現してみたつもりです。ワインのメッカ、フランスのブルゴーニュ地方、ボーヌ村に行ったことがあるのですが、そのときの写真を見返しながら作りました。人生の喜びを感じてください（笑）。「Catch And Throw」はバトル曲にカントリーを持ってくるという部分で、チャレンジでもあった曲。曲名どおり、なんでもつかんでは投げるレイルの自由気ままな感じを表現できたのではないかと思います。「クリスタルベアラーランブル」は長年やってみたかったデキシーランドジャズ（※5）を作れたということで印象深いです。一流プレイヤーに集まっていただき、当初のイメージを上回るものに仕上げることができたと思います。

山﨑　僕はやっぱり「Beyond The Horizon❺」かな。今回のコンセプトを固めていく段階でアドベンチャーなオーケストラ曲は絶対にやっておきたかったんですが、ゲームのスピード感と実際にオケが演奏できるスピードとの着地点をどうするかで悩んだり、シンセとのバランスで迷ったりたいへんでした。ストリングスセクションの方たちが演奏を終えた瞬間、スタジオがドッと湧いてそのときの達成感みたいな雰囲気を今でも思い出します（笑）。とても思い入れのある1曲になりました。「儚きもの❻」はお話を見ている側は何が起こったかわからないくらい展開の早いシーンで流れる曲なのですが、あとからじわぁっとくるような感じにしたかったんです。アミダテリオンというキャラクターを象徴するものとして歌声がよいと思っていたのですが、ボーカル探しが難航しまして……（苦笑）。最終的に初代『FFCC』の英語版を歌っていたドナ・バークさんにお願いしたところ快諾いただけたのは幸運でしたね。歌詞については異世界から来た雰囲気を出すにはやはりなじみのない言語の方がよいだろうと考えました。ゲール語という案もあったのですが、最後はフィンランド語に決めました。幸運にも社内にフィンランド人のLuuskaというスタッフがいて、彼に翻訳と発音の監修を頼むことができました。思惑どおり、じわぁっとくる感じになったと思います。「Girls, We Have To Win!❼」は、なかなかこういったものをゲーム内で鳴らせる機会が少ないので、楽しかったです。今作はほかにもロック系の曲が多かったですが、こちらも楽しんでやらせていただきました。

――最後に読者へのメッセージをお願いします。

岩﨑　ゲームと合わせてサウンドトラック（右記参照）もよろしくお願いします！

山﨑　これを読んでらっしゃる方は当然もう買っていただいたと思いますが（笑）。まだの方はぜひ！　全曲コンプリートしたい方はダウンロード配信の方もよろしくお願いします！

――ありがとうございました。

山﨑氏お気に入りの曲と使用シーン

❺ Beyond The Horizon

使用シーン：チェイス・で・チョコボ（P.072）

❻ 儚きもの

使用シーン：クリスタルの間イベント中（P.092）

❼ Girls, We Have To Win!

使用シーン：ビーチバトル（P.059）

※2 初代『FFCC』のエンディングテーマ。作曲は谷岡久美氏。本作では宮廷舞踏会（P.074）でクラヴァット族とダンスするときに流れる。
※3 初代『FFCC』のヴェオ・ル水門で流れる曲。こちらも作曲は谷岡久美氏。本作では宮廷舞踏会（P.074）でセルキー族とダンスするときに流れる。
※4 楽器の編成を行なうための楽譜を作成すること。
※5 音楽ジャンルとしてのジャズの源泉的な形態を指す。

ネタバレ必至! クリア後のお楽しみ!

河津氏に聞け! 『クリスタルベアラー』シナリオ一問一答

ストーリー展開の緻密さとテンポのよさは『FFCC』シリーズ共通の特徴。今回もワクワクする物語が繰り広げられるが、シナリオ内で疑問に残ったこともあるはず。ここは生みの親の河津氏に聞いてみよう!

ストーリー設定としては、ほかの『FFCC』シリーズとつながっているのでしょうか?

大まかに言うと、**つながっています。**位置づけとしては、いちばん後ろの時代ですね(Wiiウェア用ソフト『小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』の後の時代)。ただ、あの時代からかなり時間が経っているので、クリスタルの意味合いも変わっているんです。あのときは、種族ごとのクリスタルもないので。今作までの間に何かがあって、4種族のクリスタルが創られ、**そのときに世界が作り替えられた**という感じです。昔の人たちの名前や記録だけは残っているんですが、連続した世界というよりは、**一度断絶した世界**ですね。

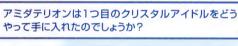
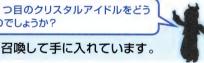
ファイスがオープニングイベントでジュグランからもらう約束をしていたものは、少佐の座ですか?

軍での正式な地位です。ファイスもいきなり少佐を望むほど**世間知らずではありません**からね。

レイルはクリスタルベアラーとして、人に忌み嫌われる存在ですが、本人はそれに対してどう思っているのでしょう?

気にしていません。**嫌われ"ウェルカム"**な感じです。

アミダテリオンは1つ目のクリスタルアイドルをどうやって手に入れたのでしょうか?

召喚して手に入れています。

アミダテリオンは、なぜ魔物(ズーやバハムート)を操れるのでしょうか? 操っているというより、召喚した結果、人を襲っているだけなのでしょうか?

ほかの『FF』シリーズ同様、召喚とは呼び出すだけでなく、**従わせる力**です。そのため、アミダテリオンは魔物を操ることができるんです。

アミダテリオンと最初の『FFCC』に登場したアミダッティは、何かつながりがあるのでしょうか?

いや、ないと思いますが……。

今回、ユーク族のクリスタルが失われていたわけですが、その際にユーク族に起きた変化はどのようなものだったのでしょう?

こちら側の世界と、その裏側の世界みたいなものがあって、種族のクリスタルが失われた**ユークは、裏側に落ちてしまう**んです。そして、こちら側には影しか残らない。向こう側は向こう側で生活はできているんですが、それは**ユークだから生きていられる世界**なのかもしれませんね。

レイルやアルテアのクリスタルは青色、ジュグランやブレイズのクリスタルは赤色をしていますが、これは善の心があれば青、悪の心があれば赤というような意味合いなのでしょうか？

そうです。**赤いクリスタルが何か邪悪なものである**というのが、時代的に一番最初の『リング・オブ・フェイト』から共通している部分です。

クラヴァットとセルキーのクリスタルは、本作で移動できる範囲には存在しないのでしょうか？

はい。別の場所にあります。

ジュグランは他者をクリスタル化できますが、元には戻せるのでしょうか？

戻せません。

最終決戦でアルテアはズーに飛び乗っていますが、このズーはユーク族のクリスタルが復活した影響で現れたものなのでしょうか？

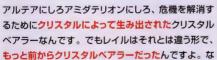
ユークたちの世界に飛んでましたよね、ズー。あれです。**彼らも一緒にこちらに戻ってきた**んです。

ユークのクリスタルが再生されたことで、その欠片であった魔晶石は利用できなくなったのでしょうか？　また、各地で発生していた瘴気は晴れたのでしょうか？

リルティの利用していた魔晶石は消滅したので、利用不能です。もちろんジュグランの作った赤いクリスタルも消滅しています。瘴気に関しては**発生しなくなった**と言っていいでしょう。実際は、この事件以前から、まれに瘴気と魔物の発生は報告されていたのですが、そのレベルに戻ったということです。それも今回の事件のような**頻度と継続性はなかった**のです。

ジュグラン戦後にレイルに手を振ったユーク族は、アミダテリオン……ではないのでしょうか？

違います。

エンディングでアルテアはベアラー能力を失いますが、レイルには残っています。これはどういうことなのでしょうか？

アルテアにしろアミダテリオンにしろ、危機を解消するために**クリスタルによって生み出された**クリスタルベアラーなんです。でもレイルはそれとは違う形で、**もっと前からクリスタルベアラーだった**んですよ。なので、彼はほかのクリスタルベアラーが消えたこととは無関係に存在するんです。

エンディング後、レイルはなぜファイス、ベル、アルテアたちに会わずに旅立ってしまったのでしょうか？

ジュグランの最後のセリフ**「新たな世界に貴様など不要だ」**が、けっこう重く響いたんだと思います。

アートギャラリー

魅力的な人物が多数登場する本作。彼らの外見のイメージは、個性をよく際だたせたものとなっている。主要キャラクターはもちろん、脇を固めるサブキャラクターたちの設定なども合わせて紹介していこう。

レイル

クールな立ち居振る舞いがレイルの魅力。設定時の服装や姿勢からも「カッコイイ主人公」という雰囲気がよく出ている。

ベル

セルキー族代表のヒロイン・ベルは、設定画からも彼女の活発さがよくわかる。愛用のカメラにも細かい設定があるようだ。

◆記者姿&カメラ設定

◆ファイス表情

ファイス

初期イメージに比べ、より知性派の印象が深まったファイス。暴走しがちなレイルの、手綱を引くキャラクターにピッタリだ。

◆ファイス初期イメージ

レイル&ファイス&ベルイメージ

主要キャラクターが3人並んでたたずむ1シーン。眠そうなレイルや気の強そうなベルの表情が印象的。

アミダテリオン

物語のキーパーソンにして、ユーク族代表のヒロイン(?)アミダテリオン。鎧の各パーツの描き込み具合が非常に精密なものとなっている。

前傾姿勢時のラフイメージ
腰で曲がるのではなく、胸の辺りを中心に回転します。

◇アミダテリオン別衣装

アルテア
ヒロイン3人目は、リルティ族代表にして王女様であるアルテアだ。王女バージョンとお忍びバージョンが、それぞれ細かく描かれている。
カゴになっていて
歩くと光の粉が
パラパラと。
姫様おしのび
飛空艇乗りかメカニックファッション
リルティ女性はやや背が高い。
◇囚われ時イメージ
Ⓐ
Ⓑ
◇ペンダントイメージ
アルテアドレス・開襟・ペンダントなし
ジュグランに胸元のスカーフを取られるシーン。
アルテアドレス・開襟・ペンダントなし
ラスト・開襟

ここを握ることで
剣のように扱えます。

ジュグラン

最近はあまり見かけなくなった、悪役らしい悪役といったデザインのジュグラン。特に色使いや表情に、悪のボスという雰囲気が溢れている。

シド

シドの格好は、技術屋色が全面に押し出されたもの。レンズ部分が開くサングラスが彼のトレードマークだ。

国王

劇中ではレイルと出会わない国王。人となりは想像するしかないが、クリスタル化された表情は苦悶に満ち、その無念さが伝わってくる。

バイガリ

威風堂々たる姿は、ギルド長のバイガリ様。社長業も兼業しているだけあって、服装の飾りもゴージャスだ。

ブレイズ

格好に行動に言動にと、小物感なら他者の追随を許さないブレイズ師匠。表情集も、そんな彼の特徴が表れている。

モーグリ

シリーズのマスコットといえばモーグリ。本作では、職業によっていろいろな格好をしたモーグリが登場する。

◇司書モーグリ

◇郵便モーグリ

◇アルテミシオン

◇スティルツキン

リルティ

衝撃的なリルティの設定画。衛兵が鎧をはずすと、これほどつぶらな目をしていたとは驚きだ。タイプによって勤める仕事も決まるのだろう。

◇パワータイプ裸体

◇ブレインタイプ裸体

◇家事タイプ裸体

◇リルティ子供

◇ボツになったリルティ設定

アートギャラリー

カワイイ外見の魔物が多数登場するのも本シリーズの特徴の1つ。貴重な本作未登場の魔物も含めて紹介していく。

プリン

色とりどりのプリンたちは、すべてがピカピカのプリプリだ。
この光沢や質感は、しっかりとゲーム中でも再現されている。

プリン

◇ポイズンプリン（未登場）

◇キャンドル

◇フラン

◇スノープリン（未登場）

◇オイルプリン（未登場）

トンベリ

いつもより少しスリムな感じのトンベリ。頭身は変わっても、
無表情で包丁を握る姿に、いつものホラー感を漂わせる。

◇ウラミトンベリ

◇トンベリクイーン

サボテンダー

カワイイ外見と手痛い「針千本」で有名なサボテンダー。今回は大きいものから、サボテンですらないものまで登場。

◇ジャボテンダー

◇サボテンダー(未登場)

◇ハニワンダー

ボム

ボムも亜種系の魔物が登場する。地雷タイプのクレイモアも、手榴弾タイプのパイナップルも共通点は大爆発することだ。

アーリマン

空からビームを撃ってくる強敵のアーリマンも、フォルムはどこか愛嬌がある。ペロリと出した舌もチャーミングだ。

◇パイナップル

◇クレイモア

◇ハイドマン(未登場)

モルボル&ヒドラ

巨大な口で何でも飲み込むモルボルは、今回水中バージョンのヒドラも登場する。

バハムート

バハムートは、やはりこのシリーズでも圧倒的にカッコイイ。今回は登場時間が短いものの、強烈なインパクトを残す存在だ。

デモンズウォール

壁型の魔物といえばデモンズウォールが第一人者。今回は大砲まで付いていて、より攻撃的な壁となった。

鉄巨人&キングベヒーモス

本作の巨大魔物枠をまかせられたのが、この2体。デフォルメされた体型が、より力強さを表現している。

魔晶アーマー1

リルティ族の紋章も勇ましい、ロボット系の魔物。付属パーツの設定も細かく決められている。

魔晶アーマー2

魔晶アーマーの正面図と側面図、分解図。リルティが搭乗するコクピットまでデザインされている点に注目。

ジュグラン

何人ものプレイヤーを返り討ちにしたジュグラン最終形態の勇姿。ゲーム中では見ることのできない、後ろ姿も貴重だ。

■解説

【横】

ジュグラン

猫背な感じで、アレクシス中央からへし折れて前方の方にデザイン密度がある状態です。

衝角部分の装甲が2、3取れると良い。

遠方への飛行開始時カットでレイルガンが口から現れるように見えるギミック

レールガンのハッチが開いた状態です。

ギミックは腕をパーツ分けして大きく可動できるように。更に破壊時に肩から落下。

でかい装甲が一枚剥がれる。

コア周りも数個装甲が剥がれる。

巨大腕はシャフトがくっついていなくて構いません。

【後】

ジュグラン上体が周囲を見渡せるように可動

アレクシスにもあるブリッジです。

バトルカメラ3でアップ

砲台を回転可能に、砲塔を上下動可能に

アレクシスの大砲の位置と違いますがジュグランの回りに集中しています。

背中破壊されてます。煙突ごとシャフトが突き破って腕になっています。

中身は破損していますが真っ暗な影でへりの部分が鈍く光っています。飛行機の夜間飛行みたいな感じです。

アートギャラリー

設定画を紹介するアートギャラリーの最後は、世界中にある乗り物や施設を集めた。またクリスタルアイドルや瘴気ストリームの設定も掲載する。

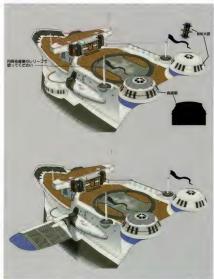
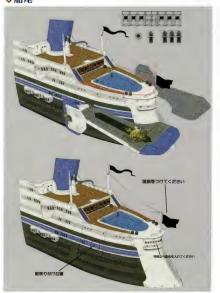
アレクシスII世号

王妃の名前を冠された巨大船アレクシス。ゲーム中では甲板しか歩けないが、内部も歩けたならセルキーズギルドよりも広くなりそうだ。

◇船体カラー2種

◇甲板

◇船首

◇船尾

◇船体側面

王都1

王都正門ホールや噴水公園近くのイメージ画像。近未来の文化と西洋文化を融合させた、独特の世界観を形成しているのがわかる。

◇エントランス

◇内部外壁イメージ

◇露店イメージ1

◇露店イメージ2

王都2

銅像は赤い蝶ネクタイの似合うリルティがモデルだということが判明。大時計は内部構造も細かく描写されている。

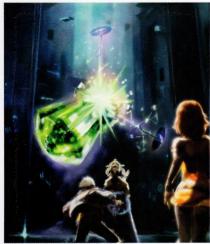
◇内部イメージ

◇モニュメント設定

◇大時計設定

設定イメージボード

クリスタルアイドルと瘴気ストリームの設定。どちらにも迫力のあるイメージイラストが用意されている。

◆クリスタルアイドル

ひとつめのクリスタルアイドル

アミダテリオンが冒頭で手にしていたクリスタルアイドル。
アレクシスIIの魔晶機関のエネルギーを飲み込むことでチャージされ
遺跡でユーク族のクリスタルに還元される。その後使用済のアイドルはレイルが持ち出し、アミダテリオンに返却。

ふたつめのクリスタルアイドル

ひとつめのクリスタルアイドルがクリスタルに還元された遺跡にて
ベルが偶然手にするのがふたつめの未チャージクリスタルアイドル。
浮遊監獄の魔晶機関エネルギーを吸いチャージされる。アミダテリオンはジュグランに自らを
クリスタル化されつつもなんとかこれもユーク族のクリスタルに還元。

3つめのクリスタルアイドル

姫が胸元につけていた未チャージのクリスタルアイドル。ジュグランの行動により
リルティ国王都アルファタリア全体からクリスタルエネルギーがこのクリスタルアイドルに
集まりチャージ、その後アレクシスIからアルテアと共に落下。リザレクションを完成させる。

クリスタルアイドル

～ユークのクリスタルのミニチュアのような物質。
その形状はユークのクリスタルを３分化したものと同形で。世界に存在する数も３つ。
通常は充電されていないバッテリーのような状態で存在。
これにリルティが魔晶機関と言っている大量のクリスタルエネルギーが流れ込むことでチャージされ、
そのエネルギーをユークのクリスタルコアに還元することで、ユークのクリスタルは復活（リザレクション）していく。
クリスタルアイドルは、クリスタル本体が消滅するようなことがあった場合に対しての自然界での保険のような存在。

◆瘴気ストリームの初期設定

SE-MOOK

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

クリスタルベアラー

公式コンプリートガイド　世界丸ごとロックオン!

企画・制作 ―――― 株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　是枝良昌
編　　集　畠山友子／鈴木和夫／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆 ―――― 株式会社キュービスト（QBIST）
菅原圭輔／河村秀樹／高山浩司／木村大樹／海澤貴仁／原　裕司／
中澤真樹／田中喜生／鷲尾知美／廣瀬敦子／菅野　玲
田中伸也

デザイン・DTP ―― 株式会社キュービスト（QBIST）
谷本　馨／押尾里香／栗原　健／折尾太輔／平井　悟／辛島竜彦
伊藤千秋

マップイラスト制作 ― ヴァック・クリエイティブ有限会社
百瀬俊彦／石井孝治

インタビュー撮影 ―― 有限会社ハンド・メイド
柴泉　寛／栗原茉莉

協力・監修 ―――― 株式会社スクウェア・エニックス
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー
プロジェクトチーム

2009年12月17日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

ISBN978-4-7575-2769-0 C9476 雑誌62012-14

アラー　公式コンプリートガイド

SQUARE ENIX

Chapter 1 世界の歩き方

世界各地の特徴、交通手段、魔物や自然の危険情報など、旅立つ前に知っておくと役に立つ世界の常識を紹介。

Chapter 2 アドベンチャーガイド

あるベアラーの旅の軌跡をフローチャート形式で解説し、プレイアブルイベントは勲章獲得アドバイスと共に攻略。

Chapter 3 ロケーションガイド

豊かな表情を見せる世界各地の見所、遊び所を大紹介！ 見逃しがちな観光スポットやレジャー情報もバッチリ掲載。

Chapter 4 トラベルインフォメーション

魔物図鑑に、アクセサリ、素材、エンブレムカタログなど、ベアラーの旅に必須の情報を見やすくまとめてご提供。

エクストラ

ストーリー上の疑問にお答えするシナリオ一問一答や、開発陣インタビューに設定画など本書だけの情報を大公開!

ISBN978-4-7575-2769-0

C9476 ¥1600E

SQUARE ENIX

定価：本体1,600円＋税

雑誌 62012-14